

*Dra. Blanca Ríos*



DIDÁCTICA en

**ESTRATEGIAS de enseñanza y**  
de Aprendizaje en la  
**EDUCACION SUPERIOR e-Learning**

**F.E.M.**  
**Editorial Panamá 2018**



El arte supremo del maestro es  
despertar el placer de la expresión  
creativa y el conocimiento.



Albert Einstein

*Dra. Blanca Ríos*

**DIDÁCTICA**  
en  
Estrategias  
de Enseñanza y  
de Aprendizaje  
en la  
**EDUCACION SUPERIOR**  
**e-Learning**

*Dra. Blanca Ríos*

*Dra. Blanca Ríos*

© Editorial F.E.M. Primera Edición 2018

ISBN 978-9962-13-965-2

Autora: Dra. Blanca E. Ríos

Bajo el auspicio de Fundación Espiritual Metafísica.

NIT 1357abcd- Panamá

Cabe destacar, para cualquier forma de reproducción, es necesario contar con autorización previa de la titular desde la perspectiva de la ley Convenio de Berna 1979.

Diseño de portada: Mural al óleo autora Dra. Blanca Ríos

# *Dedicatoria*

A los seres que se dedican a la investigación  
y a la enseñanza...

Dios, Yo Soy

Yo amo  
a los seres que motivan, guían  
hasta lograr grandes realizaciones

Yo amo...  
a los seres de luz que conjugan en el día a día  
la calidad de la enseñanza  
con la benevolencia.

## *Prefacio*

A manera de introducción, este libro ha sido diseñado con visión innovadora como apoyo a la función docente del proceso educativo en modalidad virtual, con enfoque de la Didáctica en estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje, en la dimensión de la Educación Superior e-learning.

Aunado a esto, su diseño está enfocado hacia el desarrollo de la Competencia del pensamiento crítico reflexivo del participante, por ende, se apropien de la reflexión, análisis: identificando elementos, conceptos en cada eje temático instructivo, luego, evalúen su autoconocimiento, donde se evidencia el aprender a comprender, pensar, leer reflexivamente, escribir, hablar y escuchar en un conjunto de rasgos que definen el auto aprendizaje.

Cabe destacar, que la Didáctica de las Estrategias de enseñanza y de Aprendizaje, genera cambios en la gestión del proceso educativo de la Educación Superior e-learning, presentando acciones individuales y grupales dentro de una disciplina, que busca mejorar los resultados de aprendizajes, optimizando la realidad vigente, modificando actitudes, enfatizando métodos, con innovación digital.

## ÍNDICE

Portada.....	i
ISBN.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Prefacio.....	iv
Índice.....	v

### **Capítulo N°1-**

<b>Didáctica en las Estrategias de enseñanza en la Educación Superior e-Learning.....</b>	<b>1</b>
Interactividad Didáctica en la estrategia de enseñanza.....	9
Didáctica en los sistemas de información como estrategia.....	12
Estrategias grupales.....	19

### **Capítulo N°2-**

<b>Estrategias de aprendizaje asincrónico- sincrónico.....</b>	<b>33</b>
Sincrónico.....	33
Asincrónico.....	33
Características.....	35
Selección de medios.....	42
Organización de las estrategias de aprendizaje.....	44
Laboratorio de estrategia asincrónico y sincrónico.....	46
Estrategia de aprendizaje según Beltrán.....	51

Estrategia de aprendizaje según Findley.....	53
Estrategia de aprendizaje e-Learning.....	54
<b>Capítulo N°3-</b>	
<b>Estrategias de enseñanza e-Learning.....</b>	<b>61</b>
Estrategias pasiva- activa.....	63
Estrategia de enseñanza según Dorado.....	68
Estrategia Mnemotecnia.....	72
Estrategia Estructural.....	73
Estrategia Generativas.....	74
Estrategias e-Learning interactivas.....	77
<b>Capítulo N°4-</b>	
<b>Estrategia de enseñanza desde la planificación docente.....</b>	<b>80</b>
Enfoques teóricos.....	83
Conductismo.....	83
Constructivismo.....	85
Cognoscitivismo.....	86
Sistema de tutoría.....	90
Planificación Didáctica del acto docente.....	93
Bibliografía.....	95



## **Capítulo N°1**

### **Didáctica en las estrategias de enseñanza en la Educación Superior E-learning.**

Hoy en día, la sociedad demanda a la Educación Superior, nuevas formas de organizar la vida social educativa, nuevos profesionales con amplia gama de competencias digitales, en este sentido se configura como institución cuya razón se justifica como agente facilitador hacia el desarrollo de competencias profesionales como la comunicativa, intertextual, digital, entre otras. de allí, que ha de contar con recursos necesarios y personal cualificado para formar a los futuros egresados.

Por otro lado, debe delimitar las competencias que poseen los docentes o tienen falta de formación, cómo utilizan los recursos didácticos como estrategias de enseñanza, si reconocen la importancia de favorecer este tipo de estrategia digital en el alumnado, por su influencia durante los procesos de enseñanza aprendizaje.

Asimismo, los docentes en la realidad actual se encuentran con una progresiva imposición digital desde las estrategias de enseñanza en el desempeño de sus funciones, la gestión académica mediada en la web, teniendo que adquirir nuevo rol de docente a facilitador – tutor y motivador de procesos de aprendizajes contextualizados y conectivos, modificando las estrategias didácticas presenciales por otras proactivas en la plataforma.

Por tanto, las bases de la teoría Didáctica representan una reinterpretación de la práctica educativa, como ciencia, arte, investigación, métodos, herramientas, medios, que buscan gestar el auto conocimiento en el participante adulto.

Por ello, se parte de una interpretación de la realidad educativa a nivel superior, desde la Didáctica de las estrategias de enseñanza en la Educación Superior E-learning, rescata la definición del rol docente, tutor, que da paso a un entramado de relaciones con el entorno virtual, aplicando nuevos modelos de enseñanza digital, distintos a su forma, contenidos, evaluación, prácticas didácticas, donde el participante tiene un doble entorno distinto de interacción con la vida en sociedad y por otro lado, se gestiona como un ser social, haciendo uso de herramientas on-line en una convergencia de información y saberes.

Al respecto, enfatiza Jeremy, F (2001) en su tesis doctoral de la Universidad Estatal de Ohio, destaca: “El salón de clases virtual utiliza la tecnología educativa para influenciar el ambiente mediante actividades, provee oportunidades de aprendizaje”.

En tal sentido, la Didáctica de las Estrategias de Enseñanza en la Educación Superior E-learning, la función docente es determinar las acciones a corto plazo necesarios que tengan sentido, coherencia, que funcione, considera los conocimientos previos que posee el participante adulto, desarrolla un plan de trabajo con visión de valoración de resultados, establece cronogramas de actividades asociadas a objetivos medibles, a través de un

conjunto básico de indicadores que permiten evaluar el progreso individual del estudiante, hacia el cumplimiento de las actividades establecidas y los resultados son considerados en el seguimiento o ajuste flexible en la realidad.

Por lo que, amplía Bartolomé. (2009): “Una de las funciones de la Educación Superior E-learning, esto es formar a los ciudadanos del mañana, supone ampliar los conocimientos y desarrollar nuevas competencias, destrezas, capacidades individuales orientadas a la cualificación profesional”.

En otras palabras, la Didáctica de las estrategias de enseñanza debe revisar la infra estructura de la enseñanza tradicional; para avanzar en la identificación de estructuras de involucración, en nuevas estrategias e-learning hacia la mejora a distancia, que faciliten el desarrollo de las competencias de pensamiento crítico reflexivo del participante actual.

Se conoce que, la formación e-learning utiliza un software específico denominado plataforma, permite ofrecer información, capacitación y entrenamiento on-line en el momento conveniente utilizando la revolución digital para apoyar la modalidad del estilo de auto aprendizaje colaborativo y continuo.

En este sentido, amplía Bergman (2002) “La enseñanza virtual, no trata solamente de tomar un curso y colocarlo en un ordenador, se trata de una combinación de recursos, interactividad, apoyo y actividades de aprendizaje estructuradas. Para realizar todo este proceso es necesario conocer las posibilidades y limitaciones que el soporte informático o plataforma virtual ofrece”.

En esta línea, de pensamiento la Didáctica desde las estrategias de enseñanza en la Educación Superior E-learning, ante las necesidades educativas, se ha presenciado cambios que exige nuevos estilos y modalidades educativas que desarrollen actividades, multidireccionales-dinámicas, que involucren procesos formativos en el participante para gestar el análisis, deliberación y reflexión crítica, al cuestionar, argumentar o dar respuestas a necesidades individuales o colectivas mediante la aplicación de procesos de aprendizajes on-line instructivos, colaborativos e interactivos.

En consecuencia, se necesita actualizar las estrategias de enseñanza de la estructura tradicional, por una estructura de involucración, fundamentada en la plataforma con incorporación del recurso didáctico, como la videoteca on-line, que implica un proceso de apropiación, donde el docente tutor se familiariza con el discurso audiovisual al analizarlo, evaluarlo, que le permita diseñar estrategias dinámicas en contenidos específicos, evaluación y experiencia on-line fuente de información científica que describe la realidad objetiva.

Hoy en día, durante la aplicación de estrategias de enseñanza, surge una forma de evaluación hacia determinada actividad de acuerdo con estándares previos establecidos. Asimismo, en la función docente se evalúa utilizando diferentes medios sea pruebas escritas, parciales, talleres, investigaciones, que debía representar lo satisfactorio del desempeño del participante para aprobar o reprobar la actividad, aunque, el grado de dificultad por área de conocimiento varía.

En lo relativo al, rendimiento del participante es importante desde el resultado obtenido, en base a la función docente, es decir, que el estudiante tenga o no tenga éxito en sus actividades académicas está enfatizado en el marco de las estrategias de enseñanza utilizada por el guía o facilitador, dado que, afecta de una manera directa o indirecta, a aquello que comprende con eficacia el participante en el entorno.

Actualmente, las estrategias de enseñanza tiene como función el uso adecuado de medios para transmitir determinados conceptos, creando experiencias desde la sociabilidad para ser asimiladas de manera consciente, de ahí, la enseñanza se concibe como proceso de transformación de actitudes, comportamientos, gestando el contraste de adquisiciones espontáneas también, estimulando la experimentación debe ser activa en coherencia y pertinencia hacia el perfil profesional del participante, al verter sus experiencias de estudio en los problemas – novedades específicas de la vida.

Por esa razón, enfatiza Díaz (2010) “Las estrategias de enseñanza son aquellas herramientas con los que utiliza el docente para ayudar a los alumnos a que tengan un aprendizaje significativo en su materia”.

En otras palabras, las estrategias de enseñanza son el procedimiento que lleva a cabo el guía o facilitador con medios sean digitales o físicos, para gestionar un mejor entendimiento de los conceptos, ideas, que presenta a sus participantes en el entorno.

De ahí, las estrategias de enseñanza son todas las actividades informativas colaborativas, organizadas que planifica en una estructura para ser evaluadas cualitativa o cuantitativa por el facilitador.

Por otro lado, enfatiza Ramírez (2012) “Al elegir el tipo de estrategia que el profesor utilizará en cierto contexto depende de la institución donde está, el tipo de alumnos de los que se trata, el tema referente y el objetivo que persigue, entre otros.”

Es evidente, que el facilitador, ha de tener la sensibilidad necesaria para determinar cuándo, cómo usar determinada estrategia, ya sea, material formal o informal. De ahí, la enseñanza ha de tener su entorno mediante programas consistentes en soluciones de problemas, más que estar intencionados en las teorías.

En efecto, la Educación Superior e-Learning, como reconstrucción inteligente de la experiencia es sinónimo de dar respuesta a los niveles de exigencia de la sociedad globalizada, por tanto, la enseñanza actual es la vida misma, ahora bien, se aprende de acuerdo con las propias necesidades e intereses en un entorno desarrollado en actividades cooperativas y colaborativas.

Vinculado al concepto de estrategia de enseñanza, como los medios digitales, lo cual, está destinado a sistematizar y simplificar las tareas de enseñanza, permite registrar, procesar transacciones que se generan puede ser en una materia enfocada a la actividad productiva como las funciones de

compras, ventas, cuentas por cobrar, cuentas por pagar, control de inventarios, balances, producción de artículos, nóminas.

Por ende, para ello sólo hay que ingresar la información requerida, como las pólizas contables, ingresos, egresos y hacer que el programa realice los cálculos necesarios.

A consecuencia, las estrategias de enseñanza mediada con herramientas en la plataforma, supone una serie de acciones sucesivas en la planificación que le otorgan el dinamismo permanente que responde a momentos para sustentar, actuar, reflexionar y reconstruir en un proceso progresivo, por consiguiente, es evolutivo en el cual tiene sentido lo que se va haciendo, reconstruyendo que se desarrolla en una secuencia atendiendo a la reflexión sobre la práctica, de la misma manera, el docente adquiere un protagonismo especial por la responsabilidad que asume en las decisiones.

Es por eso, que la importancia del uso adecuado de las estrategias de enseñanza, surge a partir del diagnóstico de las necesidades diseñadas en la planificación, ante las características particulares de cada situación, en torno a la orientación teórica que se adecúa a su concepción personal o al tratamiento de la materia en cuestión, por tanto, al reflexionar en coherencia con las competencias se gestionan con los contenidos y qué competencia se desarrollará con la estrategia a emplear, desde el medio disponible en la plataforma para evaluar los aprendizajes en base a los objetivos que se desean alcanzar.

Por consiguiente, amplia Auzmendi (2003) “Las acciones sistemáticas o asistemáticas permiten la inter-operatividad con las herramientas en la plataforma, con tutores electrónicos que vienen incorporados, esto facilita la construcción de conocimientos para el intercambio de datos, navegar, almacenar datos, acceder servidores de contenido, o multimediales que influyen el comportamiento de cada estudiante”

Dado que, que los medios digitales están creados para responder a las necesidades personales, a los cambios del entorno operativo con flexibilidad, por consiguiente, es conocido que está diseñado para su uso por una amplia gama de condiciones como reconocimiento, de texto y control de dispositivos externos, de ahí, permite la evaluación constante de las actividades realizadas, es un proceso cíclico consciente, que incorpora correcciones para adaptar el proceso educativo basado en la toma de decisiones necesarias en relación con la planificación, acción y evaluación educativa.

Por esta razón, las estrategias de enseñanza en la Educación Superior E-learning, tiene como característica; ser un sistema que se adapta a la tutorización, que utiliza los recursos on-line creando un ambiente didáctico propicio para el proceso de aprendizaje intencionado, autónomo, entonces, permite al participante desarrollar competencias cognitivas, instrumentales, interpersonales, desde una perspectiva multidisciplinar, es por eso que, al integrar esos conocimientos y elaborarlos a través de razonamientos con objeto de obtener conclusiones y valoraciones críticas.



Aunque, las características de la enseñanza determinan las acciones necesarias a seguir para la consecución de metas, establece cronogramas, designa responsables y define indicadores asociados a objetivos medibles, hacia el cumplimiento de actividades establecidas, por tanto, se ocupa del control, clasificándolos de acuerdo con los patrones de comportamiento, actividades y procesos que pueden evaluarse.

A saber, las estrategias de enseñanza en el nivel superior E-learning, el uso de las técnicas que brinda el entorno se adaptan a las necesidades del participante permite que se eleve la autonomía, el control del ritmo de enseñanza, las secuencias que son necesarias para el aprendizaje, por esa razón, el docente-tutor, busca describir las prácticas dentro de los principios de horizontalidad, participación, flexibilidad al gestionar estrategias de aprendizaje donde el participante; cumple objetivos, actividades propuestas, evidencia conocimientos en el uso adecuado de herramientas virtuales para la mejora del rendimiento académico.

### **Inter actividad Didáctica de la Estrategia de enseñanza**

En cualquier caso, los medios virtuales, son estrategias didácticas imprescindibles, al ser empleada en entornos virtuales de enseñanza, para lograr objetivos implica medios, métodos, procedimientos a través de los cuales asegura que el participante aplique la estrategia elegida hacia el logro de objetivos en la dimensión de la Educación Superior E-learning, ya que, hace posible distintos grados de interactividad por su capacidad de procesar información.

Por otro lado, los avances de la inteligencia artificial, ayuda en la mejora de la calidad del rendimiento académico durante las actividades de los participantes adultos. Es por eso que, el cambio social, la información y comunicación, modifican las formas de enseñar y aprender a comprender.

De la misma manera, para que el docente cumpla su función mediadora, debe adecuarse al nuevo orden que la sociedad exige, es necesario replantearse el modelo de planificar contenidos y actividades hacia la mejora, por la formación integral del participante en forma coherente a las metas.

Por esa razón, el plan de estudio, situación que exige mayor preparación académica al docente y aceptar que el participante está en la posibilidad de generar su propio conocimiento, por tanto, la Educación Superior E-learning contribuye al desarrollo económico de la sociedad en todos los niveles socioeconómico.

Al respecto, amplia Portillo (2009) “Los medios digitales contiene las aplicaciones y recursos digitales que hacen posible medir resultados de manera inmediata, este conocimiento es fundamental para comprender el cómo y por qué funciona”.

Es decir, las estrategias de enseñanza con medios digitales conllevan el propósito de gestionar recursos físicos del equipo digital para coordinar tareas y administrar la memoria cognitiva en el participante, al ofrecer una experiencia de uso para controlar e interactuar con el sistema, conectando las aplicaciones con los recursos que tiene el dispositivo o plataforma. Se puede afirmar que, la interacción de la Didáctica en las estrategias de enseñanza es

flexible, se adapta a las características y necesidades del participante adulto, porque dispone de diferentes roles en relación con la actividad que se realiza en la web, puede ser el administrador, profesor, tutor y estudiante.

Por lo cual, el acceso está personalizado y depende del rol por estudiante adulto. Se conoce que, las estrategias de enseñanza potencian el aprendizaje, busca las fortalezas de la ciencia Didáctica para la formación académica, se adapta a las necesidades del participante - estudiante.

Asimismo, se posibilita la comunicación e información, interacción, que le permite presentar diferentes tipos de actividades que pueden ser implementadas en un curso o materia académica, incorporando recursos on-line para el seguimiento y evaluación de los objetivos.

En lo relativo a, la estrategia de enseñanza que surge con la planificación didáctica, es importante considerar que no existen problemas de hacinamiento en la red, los docentes especialistas tendrán disponibilidad de recursos en la plataforma, con objeto de, resolver situaciones académicas logrando desarrollar la planificación de sus clases, antes de comenzarlas en modalidad virtual, llevando el control y gestión de las actividades, asignaciones, por tanto, se gesta desde su inicio para lograr que los participantes se involucren en el entorno virtual.

Se hace necesario resaltar, que para muchos autores constituye las diferentes maneras en que se manifiesta externamente la relación profesor - estudiante, en una sociedad donde el acceso a la información, la toma de decisiones se convierte en los elementos distintivos de la educación de

calidad, identificando con la didáctica en lo interno de esta relación, que se enfatiza en los aspectos estructurales organizativos del proceso de enseñanza, durante el desarrollo de actividades y está estrechamente relacionado con el auto aprendizaje de conceptos y principios.

### **Didáctica en los sistemas de información como estrategia de enseñanza:**

De este modo, los medios digitales como sistema de información al ser incorporado en la planificación didáctica diseñada por el facilitador, adquiere una dimensión e-Learning hacia la mejora del proceso enseñanza, este recurso potencia el rendimiento académico, es por eso que, ayuda a los participantes a emplearlo más allá del puro entretenimiento, posee información que permite una selección adecuada y fidedigna de la misma; lo que exige, el desarrollo de competencias interdisciplinarias para valorar, seleccionar, estructurar y aplicar la información a la materia .

A partir de ahí, amplía Acosta (2006) en su artículo publicado en siigo.com: “Durante el proceso de enseñanza los sistemas de información permiten experiencias en manejo de cifras y hacer cálculos en tareas analíticas trascendiendo la enseñanza.”

<https://www.siigo.com/blog/contador/diferencias-de-llevar-contabilidades-en-excel-y-en-un-software/>

Es evidente, la importancia de los medios digitales como sistema de información, permite la evaluación constante de las actividades académicas, a saber, es un proceso cíclico, que incorpora correcciones para adaptar el

proceso educativo basado en la toma de decisiones necesarias en relación con la planificación, acción y evaluación didáctica.

Al respecto, amplia Barriga (2010), enfatiza las siguientes estrategias de enseñanza agrupándolas según su función, quedando de la siguiente manera:

- “Para activar y usar conocimientos previos, así como generar expectativas en los estudiantes, o actividad focal introductoria, que digan lo que saben del tema.
- Discusiones guiadas: platicar con el grupo del tema a tratar. El profesor debe ir modelando la conversación mediante preguntas que se enfoquen en los objetivos, con resumen al finalizar la participación.
- Actividad previa: conocida como lluvia de ideas, debe tener límite de tiempo, puede ser individual o grupal.
- Objetivos o intenciones educativos: deben ser claros, usar lenguaje acorde a los alumnos, que estén contextualizados, que sean pocos y generen expectativas promoviendo el aprendizaje intencional.

Para integrar los conocimientos previos con la nueva información se pueden usar organizadores previos: clarifica conceptos conocidos o nuevos, pueden ser textos o imágenes.

Información técnica: pueden ser expositivos o comparativos, concretos o analogías, comparar un evento desconocido – tópico con uno bien conocido,

es importante enriquecerla y explicarlo lo más posible para evitar un entendimiento erróneo, se debe marcar los límites de la analogía”.

Del mismo modo, el desarrollo de esta fase del proceso de planificación de estrategias de enseñanza puede ser llevado a cabo de forma individual durante el desarrollo de la materia, donde la comunicación e información son elementos significativos para compartir experiencias ya que permite aplicar un método de autoevaluación en el participante adulto.

Igualmente, con ejercicios prácticos, al finalizar cada tema, las actividades conllevan cierto grado de complejidad con la intención de preparar la concientización de las dificultades que se puede encontrar en las pruebas de autoevaluación continua.

En consecuencia, controla el esfuerzo y progreso del participante en competencias, destrezas planteadas en los objetivos de la asignatura, se crea un ambiente virtual coherente con la tutorización proactiva, por tanto, brinda al estudiante, participante adulto los conocimientos y herramientas en la plataforma necesarios para apoyarlo, guiarlo, orientarlo, durante su proceso educativo.

Sin embargo, amplía Albelda (2005) “Los medios digitales permiten una información actualizada, de lo que se necesita para la generación de un bien, que también intervienen factores como el esfuerzo del personal, insumos y recursos físicos, algunos riesgos en los que se pueda incidir.”

Aunado a esto, la Didáctica en los sistemas de información como estrategia de enseñanza, su visión, es que el participante adulto aprenda cómo

buscar, utilizar información, valorarla, estructurarla, organizarla, la función del tutor es de servir de motivador, guía a la actividad investigadora del participante para que logre tener un marco de información bien definido en el uso de estándares de la materia.

Con el objeto de, pensar en las características que debe reunir el medio de información, es esencial a la hora de optar por una solución en cuanto a funciones, de modo que, los programas según las exigencias, se puede acceder a los datos desde cualquier lugar y en cualquier momento en tiempo real, se requiere Internet para su correcto funcionamiento permite que los programas alojados en un dispositivo se instalan directamente en el ordenador que vaya a ser utilizado para la actividad.

Por consiguiente, los sistemas de información como estrategia de enseñanza permiten realizar prácticas metodológicas, también, puede presentar limitaciones de errores inconsistentes que lleva tiempo detectarlo al cambiar de un equipo de computador a otro equipo con diferente formato y no sea compatible o la versión instalada en un computador sea antigua.

Por otro lado, la Didáctica en los sistemas de información como estrategia de enseñanza permite la interactividad en actividades de aprendizaje estructuradas en un marco determinado del entorno virtual de aprendizaje gestionado con enlaces a la plataforma, es por eso que, mediante una estructura metodológica fundamentada en contenidos motivantes, evaluación flexible y experiencia lógica, debe tener módulos de contenidos para el cultivo de competencias instrumentales, interpersonales y sistémica.

Por consiguiente, permite al docente tutor, preguntarse antes de evaluar el producto de sus estudiantes, para luego aplicar la evaluación cuantitativa.

En otras palabras, la implementación de los sistemas de información, los estudiantes deben tener acceso a la plataforma para realizar investigaciones académicas, realizar prácticas, talleres, ya que potencia las competencias instrumentales, interpersonales y sistémicas, en el estudiante adulto, por la flexibilidad a la hora de perfilar enfoques de instrucción con el propósito de llevar el control, la gestión del cumplimiento de las metas propuestas.

Al respecto, amplia Poblete (2000) "El propósito de los medios virtuales es gestionar el conjunto de normas, criterios, procedimientos, pautas y operaciones a seguir en la determinación de una situación real".

De modo que, la importancia de la Didáctica en la estrategia de enseñanza con medios de información digital es conllevar el conjunto de normas, procedimientos e instrucciones que constituye el sistema de información.

A pesar de, que se toma en cuenta las condiciones actuales, las estrategias de enseñanza mediadas con sistemas de información está conformado por el conjunto de procedimientos, normas, instrucciones, registros, modelos, procedimientos y medios de procesamiento que se interrelacionan entre sí, permite registrar, calcular y controlar la información



relativa sobre la eficiencia, la efectividad y la calidad en el manejo de la información.

En efecto, deben estar planificadas en la didáctica de las actividades, mediadas con una estructura de involucración flexible, ausente de tanto control sobre los participantes, en cuanto a, que promueve la creación de espacios virtuales para el estímulo de la creatividad, la innovación y la simulación, en lo que respecta, a los elementos, para el desarrollo del contenido de una materia.

De esa manera, la Didáctica en los sistemas de información como estrategias de enseñanza permite gestionar los contenidos de la asignatura ya que, contribuye y promueve el desarrollo de competencias profesionales que favorece la consecución de esos perfiles.

Por otro lado, están las principales estrategias de enseñanza:

- **Objetivos:** es un generador de expectativas apropiadas en los participantes.
- **Resumen:** Enfatiza conceptos claves, principios, términos y el argumento central.
- **Organizadores Previos:** Es un puente cognitivo entre la información nueva y la ya existente.
- **Ilustración:** son imágenes, ilustraciones, esquemas, gráficos, entre otros.

- Analogías: es un evento concreto semejante a otro abstracto y complejo.
- Preguntas intercaladas: mantienen la atención, favorecen la práctica, la retención, información relevante.
- Mapas conceptuales: Indican conceptos.
- Uso de estructuras textuales: son organizaciones retóricas de un discurso.

Al mismo tiempo, el desarrollo de la Didáctica en los sistemas de información como estrategia de enseñanza, condicionó la denominación E-learning que literalmente se puede traducir, enseñanza electrónica, en esta línea, las estrategias para el aprendizaje son guías conscientes para alcanzar el logro de metas, objetivos, de la acción educativa, es decir, tiene una perspectiva hacia la expectativa, como la solución de problemas o aquellos otros aspectos vinculados a la academia, en su concepto amplio, comprende cualquier actividad educativa que utilice medios digitales para realizar el proceso educativo.

En tal sentido, integrar los sistemas de información estratégicamente potencia las habilidades presentes en docentes y participantes al articular en la planificación de las estrategias de aprendizaje como el activar la atención y despertar la motivación, dar a conocer los propósitos hacia la visión preliminar de la clase, los saberes disciplinares, estrategias y nuevas prácticas culturales con las interactivas aulas virtuales, que permiten procesar la nueva

información, dado que, permiten practicar el desarrollo de las siguientes estrategias grupales:

### **Estrategias Grupales:**

De la misma manera, las estrategias grupales permiten utilizar una diversidad de recursos digitales para despertar la motivación e interés de los participantes en un tema específico, al permitirle descubrir su propio estilo de aprendizaje, explorando las inteligencias múltiples y el pensamiento crítico reflexivo a través de las siguientes estrategias:

#### **Mesa Redonda:**

Se efectúa cuando se desea conocer el punto de vista de distintas personas sobre un tema determinado. Se siguen una serie de pasos, que permiten el mejor desempeño de la misma, entre las cuales tenemos:

- **Preparación**

-Se debe motivar y determinar con precisión el tema que se desea tratar en la mesa redonda

-Un miembro o dirigente del equipo puede encargarse de invitar a las personas que expondrán en la mesa redonda.

-Preparar el local con afiches, carteleras, recortes de revistas o periódicos, relacionados con el tema a discutir.

-Efectuar una reunión previa con el coordinador y los expositores para estudiar el desarrollo de la mesa redonda, establecer el orden de exposición, el tema y subtemas que serían interesante tratar.

- Desarrollo:

El coordinador inicia la mesa redonda en la cual presenta lo siguiente:

-Una breve introducción del tema que se va a tratar. Explica el desarrollo de la mesa redonda, Presenta a los expositores, Explica el orden de intervención de los expositores.

-Comunica al auditorio que, una vez concluida las intervenciones de cada expositor, pueden formular preguntas. Luego, sede la palabra al primer expositor.

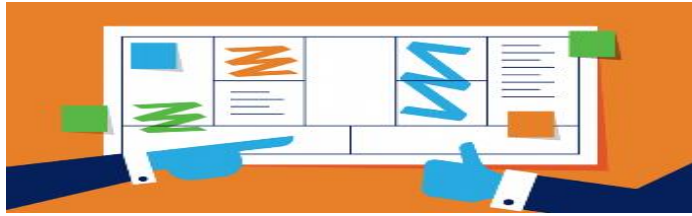
- Los expositores:

Cada expositor habla durante el tiempo estipulado, en la cual el coordinador avisara prudentemente al expositor cuando su tiempo se prolongue. Al concluir las exposiciones de todos los participantes, el coordinador hace un resumen de las ideas formuladas por cada expositor y destaca las diferencias.

Luego, los expositores pueden aclarar, ampliar, defender sus puntos de vistas, durante unos minutos, después el coordinador emite un resumen final y concluidas las intervenciones, el auditorio puede formular sus preguntas a la mesa redonda, pero no se permitirá discusión alguna.

- Sugerencias:

La mesa redonda no debe prolongarse más de dos horas, en la cual establecerá sus sugerencias sobre el tema ya discutido, también en esta parte el coordinador debe ser imparcial y objetivo en cada una de sus conclusiones.



Procedimiento: Puede utilizar canvas para presentar las conclusiones.

#### Seminario:

Asimismo, el seminario como estrategia grupal, tiene por objetivo la investigación o estudio intensivo de un tema en reuniones de trabajo debidamente planificado. Puede decirse que constituye un verdadero grupo de aprendizaje activo, pues los miembros no reciben la información ya elaborada, sino que la indagan por su propios medios en un clima de colaboración reciproca. El grupo de seminario está integrado por 5 hasta 12 miembros. Los grupos grandes, por ejemplo, una clase, que deseen trabajar en forma de seminario, se subdividen en grupos pequeños para realizar la tarea.

#### Características

Dado que, los miembros tienen intereses comunes en cuanto al tema, y un nivel semejante de información acerca del mismo. El tema o material exige la investigación o búsqueda específica en diversas fuentes. Un tema ya elaborado o expuesto en un libro no justifica el trabajo de seminario.

Por otro lado, el desarrollo de las tareas, así como los temas y subtemas por tratarse son planificados por todos los miembros en la primera

sesión de grupo. Los resultados o conclusiones son responsabilidad de todo el grupo.

Asimismo, todo seminario concluye con una sesión de resumen y evaluación del trabajo realizado. El seminario puede trabajar durante varios días hasta dar por terminada su labor. Las sesiones suelen durar dos o tres horas.

- Preparación:

Tratándose del ambiente educacional, los seminarios serán organizados y supervisados, los cuales actúan generalmente como asesores, podría darse el caso que la iniciativa partiera de los propios participantes, lo cual, sería muy auspicioso y que ellos se manejaran con bastante autonomía, requiriendo una limitada ayuda de los profesores en calidad de asesoramiento en cualquiera de los casos habrá un organizador encargado de reunir a los grupos, seleccionar los temas o áreas de interés en que se desea trabajar.

- Desarrollo

En la primera, sesión estarán presentes todos los participantes que se dividirán luego en subgrupos de seminario. El organizador, después de las palabras iniciales, formulara a título de sugerencia la agenda previa que ha preparado, lo cual, será discutida por todo el grupo.

De modo, que se permite modificar o no la agenda por el acuerdo del grupo, queda definida por agenda definitiva sobre la cual han de trabajar los distintos subgrupos.

Luego, el subgrupo grande se subdivide en grupos de seminarios de 5 a 12 miembros, a voluntad de estos.

Asimismo, estos pequeños grupos se instalan, con los elementos de trabajo necesarios, cada grupo designa su director para coordinar las tareas y después, de terminadas las reuniones deben de haberse logrado en mayor o menor medida el objetivo buscado.

Se lleva a, cabo la evaluación de la tarea realizada, mediante las técnicas que el grupo considere más apropiada, ya sea mediante planillas, opiniones orales o escritas formularios.

Como actividad de puede sugerir una descripción analítica  
Procedimiento: Puede realizarse individual o grupal con las siguientes sugerencias:

Realizar una síntesis del procedimiento del Seminario, mediante canvas.



Hay que destacar por escrito las actividades a realizar de cada grupo, al exponer un tema de la especialidad disciplinaria.

### Simposio:

En tal sentido, consiste en reunir un grupo de personas capacitadas sobre un tema, especialistas o expertos, las cuales exponen al auditorio sus ideas o conocimientos en forma sucesiva, integrado así un panorama lo más completo posible acerca de la cuestión de que se trate. Es bastante formal, que tiene similitud con la mesa redonda y el panel. La diferencia está en que la mesa redonda los expositores mantiene un punto de vista divergente u opuesto y hay lugar para un breve debate entre ellos; y en el panel los integrantes conversan o debate libremente entre sí.

También, en el simposio, los integrantes en forma sucesiva durante unos 15 o 20 minutos; sus ideas pueden ser coincidentes o no serlo, y lo importante es que cada uno de ellos ofrezca un aspecto particular del tema, de modo de que al finalizar este desarrollado en forma integral y con la mayor profundidad posible.

- Preparación:

Elegido el tema o cuestión que se desea tratar, el organizador selecciona a los expositores más apropiado - que puede ser de 3 a 6 participantes, teniendo en cuenta que cada uno de ellos debe enfocar un aspecto particular que responda a su especialización.

Es conveniente, realizar una reunión previa con los miembros del simposio, para intercambiar ideas, evitar reiteraciones en las exposiciones,



delimitar los enfoques parciales, establecer el mejor orden de la participación, calcular el tiempo de cada expositor.

A demás, de esta reunión previa de planificación, los integrantes del simposio y el organizador se reunirán unos momentos antes de dar comienzo para cerciorarse de que todo está en orden y ultimar los detalles.

- Desarrollo

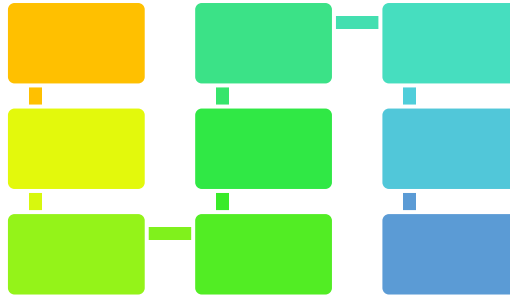
El coordinador inicia el acto, expone claramente el tema que se a de tratar, así como los aspectos en que se a dividido, explica brevemente el procedimiento por seguir y hace la presentación de los expositores al auditorio. Hecho esto sede la palabra al primer expositor de acuerdo con el orden establecido en la reunión de preparación.

Por ende, una vez terminada cada exposición el coordinador sede la palabra sucesivamente a los restantes miembros del simposio, las exposiciones no excederán los 15 minutos, tiempo que variara según el número de participantes, de modo que total no se invierta mucho más de una hora.

Finalizada las exposiciones de los miembros, el coordinador puede hacer un breve resumen o síntesis de las principales idas expuestas, puede invitar a los expositores a intervenir nuevamente para hacer aclaraciones, agregados, comentarios, o para hacer alguna pregunta entre sí.

También, puede sugerir que el auditorio haga pregunta a los miembros, sin dar lugar a discusión; o que el auditorio mismo discuta.

Aunado a la situación, se puede sugerir actividades con SmartArt



Procedimiento: Puede realizarse individual o grupal (máximo 3 personas)

- En la pestaña Insertar en el grupo Ilustraciones haga clic en SmartArt
- En el cuadro de diálogo elegir un elemento gráfico de SmartArt haga clic en el tipo y el diseño deseado.
- Escriba el texto de una de estas formas, haga clic en texto en el panel y escriba su concepto.
- Al realizar una síntesis de la estrategia Simposio, mediante mapa conceptual en SmartArt
- Hay que destacar, las ideas principales de las secundarias del contenido de una clase de la especialidad disciplinaria.

Como se puede inferir, un gráfico SmartArt, es una representación visual que permite escribir conceptos, datos, ideas, permite crear uno eligiendo un diseño que se adapte al mensaje. Algunos diseños como los organigramas y los diagramas de Venn representan clases específicas de datos, mientras que otros simplemente mejoran el aspecto de una lista de conceptos con viñetas.

## Panel

Se diferencia de la mesa redonda porque no se debate un tema, sino que cada uno de los expositores presenta un punto o aspecto de este, completando o ampliando, si es necesario el punto de vista de los otros. En el panel los integrantes pueden varían de 4 a 6 personas, cada una especializada o capacitada en el punto que le corresponde y existe también un coordinador que se encarga de dirigir el panel. Para el establecimiento de esta técnica se sigue una serie de procedimientos entre los cuales tenemos:

### - Procedimiento:

El equipo elige el tema que quiere tratar. Se selecciona a los participantes del panel y el coordinador. Hacen una reunión con los expositores y el coordinador para:

- Explicar el tema que espera sea desarrollado.
- Explica el tema que le corresponde a cada uno de los expositores. Se acondiciona el local con láminas, recortes de periódicos, afiches etc.

### - Desarrollo

El coordinador inicia el panel, presentando a los miembros y formula la primera pregunta sobre el tema a desarrollar. Después que cada uno de los miembros del panel ha intervenido, el coordinador hace nuevas preguntas que puedan ayudar a tocar puntos que aún no se han mencionado. Luego al finalizar el tiempo de exposiciones el coordinador pedirá a los expositores que hagan un resumen de sus ideas y posteriormente el coordinador dará sus

conclusiones y al grupo de preguntas a los miembros del auditorio, para los integrantes del panel.

-Observaciones: En este caso es conveniente tener un grabador a la mano, permitiendo con esto que al momento de realizar una observación, la misma este mejor formulada.

- Debate:

Por lo que, es una estrategia de discusión entre dos o más personas sobre un tema determinado, este tiene como objetivo conocer todos los aspectos de un tema o asunto, a través de la exposición de las opiniones que sobre el tema tienen todos los integrantes de un grupo.

Para que tenga éxito, en el grupo debe tener:

- Cooperación, en donde los miembros deben manifestar mutuo respeto.
- Orden, los participantes aguardan el uso de la palabra para permitir la participación de todos. Compromiso, se debe actuar con sinceridad y responsabilidad.

El debate está integrado por:

Un director o coordinador encargado de declarar abierta la sesión, presenta el tema, conoce el tema y concluye el tema. Un secretario que anota a las personas que van participando y el tiempo de intervención de cada una, esto con la finalidad de darle la oportunidad de participar a todos los integrantes.

En efecto, los participantes son los encargados de hablar del tema objeto de debate.

Asimismo, un moderador representante de cada grupo es quien: prepara el tema y concede la palabra a los participantes; procura que se traten los puntos importantes sin salirse del tema; aclara dudas; finaliza la actividad con el resumen de las diferentes opiniones y saca las conclusiones obtenidas en la discusión con ayuda de los demás.

- Foro:

Con relación a, esta estrategia varias personas discuten un tema determinado, ante un auditorio. Esta técnica es una de las más utilizadas debido a que trae numerosas ventajas, de las cuales se pueden nombrar:

Permite la discusión y participación.

Permite la libre exposición de ideas y opiniones de los miembros del grupo y esto es posible de una manera informal y con pocas limitaciones.

Da oportunidad de conocer las opiniones del grupo sobre el tema tratado.

El auditorio puede reflexionar también sobre tema tratado.

Existe una serie de integrantes que juegan un papel de gran importancia, entre ellos se encuentran:

El Coordinador:

Es el encargado de la buena marcha del foro, sus funciones son: :

Dirige la participación de los expositores.

Determina el tiempo disponible para cada uno.

Señala el orden de las intervenciones y da el derecho de palabra.

Anima y trata de que se mantenga el interés sobre el tema.

Presenta, al final, un resumen de lo expuesto, las conclusiones y los puntos coincidentes o discordantes.

El coordinador no emite su opinión sobre el tema discutido, mientras se desarrolla el foro.

Ponentes – expositores:

Dado que, son todas aquellas personas que se preparan para discutir sobre el tema, estos tratan de que su exposición se de en forma sencilla y ordenada. Los expositores no se deben desviar del tema tratado y tratar de seguir las normas del coordinador. Estos deben evitar, durante la presentación del tema, las referencias personales

El secretario:

Este tiene entre sus funciones: Mantener el orden y la disciplina durante el foro. Toma nota sobre lo tratado y de puntos resaltantes, si el grupo es pequeño el secretario no es indispensable.

- **Cuchicheo:**

De ahí, en esta estrategia los miembros dialogan de a dos para discutir un tema o problema del momento. Cuchichear significa hablar en voz baja a una persona de modo que otros no se enteren, esta consiste en dividir a un grupo en parejas que tratan en voz baja un tema o cuestión del momento.

De este modo, todo el grupo trabaja sobre un mismo tema y en pocos minutos pueden obtener una opinión compartida sobre una pregunta formulada al conjunto. Esta estrategia se asemeja al Phillips 66, con la

diferencia de que en lugar de 6 personas son 2 los miembros del grupo y el tiempo se reduce a dos o tres minutos.

Procedimiento:

En este caso, no requiere de preparación, cuando sea preciso conocer la opinión del grupo sobre el tema, problema o cuestión precisa o del momento, el director o coordinador del grupo invita a discutir sobre el mismo, en lo posible reducido a una pregunta muy concisa.

Cada miembro puede dialogar con su compañero más cercano, el que este a su lado, sin necesidad de levantarse.

El dialogo simultáneo, de dos o tres minutos, se hará en voz baja intercambiando ideas para llegar a una respuesta o proposición que será luego informada al coordinador por uno de los miembros de cada pareja. De las respuestas u opiniones dadas por todo el subgrupo se extraerá luego la conclusión general o se tomaran las decisiones del caso.

- Torbellino de Ideas:

Brainstorming, significa en ingles tormenta cerebral, se le denomina en español torbellino de ideas. Su objetivo consiste en desarrollar y ejercitar la imaginación creadora, la cual, se entiende por la capacidad de establecer nuevas relaciones entre hechos, o integrarlo de una manera distinta. Parte del supuesto básico de que si se deja las personas actuar en un clima totalmente informal y con absoluta libertad para expresar lo que se les ocurre existe la posibilidad de que, entre el fragmento de cosas imposibles, aparezca una idea brillante que justifique todo lo demás.

Por lo cual, el torbellino de ideas tiene como función, crear un clima informal, permisivo al máximo, despreocupando, sin críticas y estimular el vuelo de la imaginación, hasta cierto punto.

**Preparación:**

El grupo debe conocer el tema o área de interés sobre el cual se va a trabajar, con cierta anticipación con el fin de informarse.

**Desarrollo:**

El director del grupo precisa el problema por tratarse, explica el procedimiento y las normas mínimas que han de seguirse dentro del clima informal básico. Puede designar a un secretario para registrar las ideas que se expongan. Será útil la utilización del grabador.

Las ideas que se expongan no deben ser censuradas ni criticadas; no se discuten la factibilidad de las sugerencias; debe evitarse todo tipo de manifestaciones que coarten o puedan inhibir la espontaneidad; los miembros deben centrar su atención en el problema y no en las personas.

Los miembros exponen su punto de vista sin restricciones, y el director solo interviene si hay que distribuir la palabra entre varios que desean hablar a la vez, o bien sin las intervenciones se apartan demasiado del tema central con una atmósfera propicia para la participación espontánea.

Terminado el plazo previsto para la creación de ideas, se pasa a considerar - ahora con sentido crítico y en un plano de realidad las conclusiones.



## **Capítulo N°2**

### **Estrategias de aprendizaje asincrónico- sincrónico**

Bajo este contexto, las estrategias de aprendizajes están establecidas como procedimientos que el participante emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumento flexible, para comprender y solucionar problemas. En tal sentido, las estrategias de aprendizaje, como su nombre lo dice, es todo aquello a lo que recurre el participante para aprender mejor, todos los instrumentos de los que se vale, para lograr entender la información que le es presentada y poderla acomodar en su estructura cognitiva.

Asimismo, las estrategias de enseñanza sincrónica o asincrónica son procedimientos que el docente utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes en los participantes.

Por tal razón, el aprendizaje en línea se divide en dos categorías: aprendizaje sincrónico y asincrónico.

- **Sincrónico** se refiere a aquella educación donde los participantes tienen la oportunidad de aprender e interactuar en el momento con el docente y sus compañeros.
- **Asincrónico** lo realiza cada participante a su ritmo de aprendizaje, esto se realiza en momentos que el estudiante determine, esto no implica un contacto directo o presencial, esto permite un mayor

análisis apoyándose en herramientas tecnológicas, como plataformas virtuales, videos, grabaciones, entre otros.

De ahí, las estrategias pueden incluirse antes, durante o después de un contenido específico, sea en un texto, o en la dinámica de la función del docente.

En efecto, el planeamiento didáctico sincrónico o asincrónico, gestado por el docente tutor a través de unidades de estudio, puede ser diaria, semanal, mensual anual, con estrategias sincrónica se refiere a aquella actividad donde los participantes tienen la oportunidad de aprender e interactuar en el momento con el docente y sus compañeros.

Por otro lado, la estrategia asincrónica lo realiza cada participante a su ritmo de aprendizaje, se realiza en momentos que el estudiante determine en base a la realidad del entorno, con actividades proactivas desde la selección en medios digitales para el proceso del auto aprendizaje integrador, en la dimensión de la Educación Superior E-learning es compleja.

Actualmente, existe una serie de investigaciones que se refieren a la selección de medios digitales, como el aporte de Mason (1990) “Los medios digitales son el conjunto de posibilidades que tiene lugar los ordenadores y las redes on-line, son usadas como herramientas hacia el apoyo del planeamiento educativo para desarrollar actividades digitales, componer, almacenar, transmitir, procesar información.”

Por consecuencia, se hace imprescindible adaptar el planeamiento didáctico con métodos en coherencia con los conocimientos previos a la

realidad digital de los participantes, ya que, emplean las tecnologías sincrónica o asincrónica como herramientas para su aprendizaje, por tanto, se produce un entramado de vínculos sociales.

### **Características**

Aunado a esto, las estrategias de aprendizaje sincrónico y asincrónico, presenta ciertas características, como las siguientes:

- *Flexible*: constituye una guía de trabajo, el cual debe permitir ajustes para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.
- *Permanente*: es un proceso continuo y dinámico, se presenta en continuidad entre un contenido y otro.
- *Preciso*: se refiere al contenido de la asignatura a realizar por los docentes y participantes, desde una estructura de interacción, con propósitos definidos de enseñar y aprender. Los contenidos son enunciados con precisión, dentro de la flexibilidad necesaria.
- *Relevante*: es el instrumento de acción del docente de la mejor manera posible para consultarlo tantas veces sea necesario, por ende, actualizarlo, renovarlo y adecuarlo al entorno.
- *Coherente*: puede desarrollarse sincrónica o asincrónica en congruencia entre lo planeado y el proceso de la clase.
- *Pertinente*: debe responder a las necesidades y aspiraciones del participante para el desarrollo de las competencias básicas y específicas, en congruencia con los avances de la ciencia, de su medio sociocultural y natural.

- *Prospectivo*: con un enfoque de previsión, ya que, permite una visión global anticipada y proyectiva en las actividades.
- *Participativo*: las actividades colaborativas permiten la interacción docente- participante, mediante situaciones, proyectos, asignaciones de aprendizaje.
- *Funcional*: es un proceso que guía en forma aquí y ahora, la función docente -tutor, para tomar decisiones, retroalimentar el proceso.

Ahora bien, las estrategias de aprendizaje es la clave de la planificación de la enseñanza. Se centra específicamente en los procesos a nivel sincrónica o asincrónica, por lo que, el responsable directo de su diseño es el facilitador.

Cabe la posibilidad, de proveer la creatividad en el participante, al mejorar la cooperación con espíritu emprendedor, es decir, reconoce el desafío, de adquirir las competencias, de ahí, es consciente de que está despierto, potente, vive con alegría e ilusión, auto confianza, se reinventa al entender que nunca es tarde para aprender, empezar y reconectarse con su grandeza.

Aunado a esto, es interesante el aporte de Moore (1996) que aboga por una educación no presencial basada en la autonomía del participante, igualmente, establece “Uno de los puntos neurálgicos del planeamiento de la enseñanza es la relación virtual educativa en la interacción que se establece entre los diversos elementos instruccionales.” En esta línea, es importante desde el uso adecuado, al potenciar el aprendizaje integrador, como elemento

constitutivo de la naturaleza del contexto virtual que potencia el dinamismo que se desarrolla en él.

Por lo que, las estrategias de aprendizaje desde la coherencia lógica entre contenido y la selección en medios digitales, su principal propósito es, que el estudiante -participante asuma un rol activo, en la construcción de conocimientos, conceptuales, procedimentales y actitudinales, mediados con herramientas on-line, orientadas por el docente, como videos, podcasts grabados por el tutor, en tal sentido, el factor tiempo de la clase es utilizado para resolver dudas relacionadas con los contenidos, realizar prácticas y abrir foros de intercambio de enfoques sobre cuestiones controvertidas.

En lo que respecta a, el docente tutor en la acción de planificar la clase, ante todo, analiza ¿cuál es la mejor manera de transmitir sus conocimientos?, para lograr que el participante asimile adecuadamente los contenidos hacia la mejora, desde el momento que invierte horas en su aprendizaje integrador.

En primer lugar, las estrategias de aprendizaje deben estar en coherencia con los objetivos, de ahí, que están expresados en términos de procesos prácticos, qué enseñar, cómo enseñar, qué y cómo evaluar. Es decir, qué enseñar (contenidos) cómo enseñar (estrategias) con qué (medios) y cómo evaluar (realización y aplicación) se considera que el campo académico debe ayudar a desarrollar capacidades generales y competencias globales, que después se ponen de manifiesto en actuaciones concretas, de modo, distinto en cada participante, aunque se deban a la misma capacidad.

Por ello, al relacionar los contenidos con los objetivos y los criterios de evaluación, en la dimensión de los principios didácticos, permite desarrollar la secuencia de los contenidos que sean necesarios.

Por otra parte, cuando se plantea una acción formativa a través de contenidos didácticos, se formula objetivos que representan metas de aprendizaje por alcanzar, son la base para establecer criterios en la selección y secuenciación hacia la evaluación.

Al respecto, amplia Vallejo (2010) en su artículo titulado: *Cómo redactar objetivos de aprendizaje*, enfatiza lo siguiente: “Los objetivos deben ser redactados de forma clara que no confundan, ser medibles y formulados de forma que tenga un resultado alcanzable real, referido a procesos que se puedan observar.”

<https://ojulearning.es/2017/06/como-redactar-los-objetivos-de-aprendizaje-perfectos/>

A partir de esta línea, se establecen los objetivos didácticos, que indiquen intencionalidad, hacia las competencias cognitivas traducidas en capacidades, habilidades, destrezas a desarrollar a través de los contenidos mediados con recursos didácticos en la web.

De la misma manera, el objetivo didáctico se plantea en forma clara con distintos contenidos, conceptual, procedimental, actitudinal o transversal, con visión flexible adaptados a las características de los participantes. En consecuencia, se formulan mediante una oración con verbo que determina la

competencia a desarrollar, seguida de un complemento que concreta el contenido.

Al respecto, señala Fuentes (1990) “Los objetivos didácticos se formulan analizando las capacidades que figuran en los objetivos generales de área, poniéndolas en relación con los contenidos concretos seleccionados para la unidad didáctica”.

Por tanto, plantearse los objetivos didácticos supone determinar el grado de aprendizaje que se quiere lograr a partir de los conocimientos previos, conceptos y estrategias que poseen los participantes y de sus actitudes en relación con el tema que se desarrolla la unidad didáctica.

De igual manera, permite expresar con claridad qué es lo que se pretende que los participantes hayan aprendido al finalizar la unidad didáctica.

Otro aspecto relevante, que se debe considerar en la formulación de las estrategias de aprendizaje es su adecuación a la diversidad del participante. Dado que, las estrategias deben permitir distintos niveles de adquisición del contenido, mediadas en actividades colaborativas, para atender el conjunto de participantes.

Este hecho, requiere que al momento de formular los objetivos se establezcan desde los básicos, de profundización, ampliación y de refuerzo en coherencia lógica con las actividades, para que el participante desarrolle sus competencias.

Por consiguiente, la formulación de objetivos permite al docente- tutor la libertad de elegir los temas del programa, en coherencia lógica con los métodos, técnicas, estrategias de aprendizaje con medios didácticos hacia el desarrollo de diferentes competencias en los dominios cognitivos, psicomotor y afectivo, por ello, determinar el grado de avance de cada participante.

Por tanto, en la definición de los objetivos, las capacidades han de referirse al conjunto de los ámbitos del desarrollo de tipo intelectual, afectivas, interacción con otros, la inserción y actuación social.

Por otro lado, los objetivos didácticos que tienen un mayor predominio en su referencia a conceptos suelen formularse con verbos del tipo: definir, explicar, señalar, identificar.

Por esa razón, los objetivos didácticos que tienen un mayor predominio en su referencia a actitudes suelen formularse con verbos del tipo: aceptar, valorar, apreciar, colaborar, disfrutar.

Dado que, los objetivos de aprendizaje integrador que se quieren alcanzar pueden hacer referencia a varios ámbitos del conocimiento: Saber, saber hacer, saber ser y saber estar.

Algunos verbos que pueden ser útil en la redacción de los distintos tipos de objetivos: He aquí algunos ejemplos:

- Saber: Analizar, comprender, enumerar, inferir, relacionar, aplicar, explicar, interpretar, reunir.



- Saber hacer: Adaptar, delimitar, establecer, mostrar, observar, recibir, caracterizar, desarrollar, experimentar.
- Ser: Aceptar, comportarse, preferir, reaccionar, actuar, conformarse, prestar, sentir.

Aunado a esto, las estrategias de aprendizaje en el contexto de la innovación Didáctica en diversidad de medios tutoriales como el FlipSnack y la Infografía, permite que el participante adquiriera el conocimiento a través de sus propios procesos de gestión crítica, manejo adecuado de la información y aplicarlo en un contexto real.

En esta línea de pensamiento, organizar las estrategias para explicar, hacer comprender, motivar, estimular hacia la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje, el docente tutor necesita apoyar su función en la organización de estrategias, desde: estilos de aprendizaje, adecuación de la enseñanza, motivación e interacción, disciplina, resolución de conflictos y evaluación coherente continua.

Al respecto, amplía Romero (2002) “Las estrategias se expresan de forma clara, evidente y continua, permiten desarrollar las capacidades, por quienes participan en el programa, a lo largo de cada una de sus etapas, se trata sin duda de la parte más laboriosa del diseño, aquí el detalle es lo importante para la correcta expresión de lo que se desea”.

Vinculado al concepto, de estrategia ayuda a evitar distintas interpretaciones de lo que se pretende y propicia una evaluación confiable y

válida, la característica principal de las estrategias es que hacen referencia al resultado final de las unidades, módulos, áreas, actividades en que se divide la materia. Por ende, el tutor, como diseñador del aprendizaje integrador, gestiona actividades hacia el estudio independiente, la auto gestión, auto dirección, auto crítica, la auto motivación, la disciplina, el trabajo en grupo e individual, mediado en actividades colaborativas sociales.

De igual manera, los docentes- tutores, hacen uso de estrategias para desarrollar los contenidos de un programa y transformarlos en conceptos con significado, como medio que permite apropiarse de la información de manera didáctica, por ende, el participante le encuentra sentido y quiera apropiarse de la información según necesidades e intereses.

### **Selección de medios**

En tal sentido, la selección de medios en el marco, de soportes que almacenan y difunden contenidos, influyen, condicionan la enseñanza, ya que, permite al docente- tutor organizar las situaciones de enseñanza y adaptarlas al contexto.

Al respecto, amplia Nanclores (2005) “La selección de medios debe tener relación con los objetivos y competencias, hacia el qué enseñar y del qué serán capaces de hacer los estudiantes, en correspondencia con las características, ritmo de aprendizaje, utilidad de los medios, costo, disponibilidad, calidad técnica, funcional con la función didáctica que se desempeña dentro del proceso educativo.”

En otras palabras, durante la selección de medios didácticos como: periódicos, revistas, ordenadores, tablet, entre otros, igualmente, permite al docente tutor y participantes una estructura de interacción hacia el desarrollo de situaciones en un área determinada, aquí y ahora, con peculiaridades de la enseñanza, asimismo, el análisis de las necesidades, realizado desde un conocimiento de la actividad.

En tal sentido, la selección de medios didácticos en función mediadora entre el contexto y el aprendizaje en coherencia con los distintos sistemas de comunicación que actúa funciona con propósito, desde roles que lo codifican y crea entornos específicos.

Asimismo, señala Cabero (1992) “El medio no es un elemento físico y conceptual compacto e indisoluble, más bien, está compuesto de una serie de elementos internos: *sintáctico*, referido a los sistemas simbólicos movilizados y a su forma de organización; *semántico*, en relación a los contenidos transmitidos y a la forma de estructurarlos; *pragmáticos*, como es el medio utilizado por el docente- tutor; y los *organizativos*, el medio insertado dentro del contexto de enseñanza que determina la actividad en forma individual o grupal en interacción con los productos de logros”.

Aunado a esto, debe haber una coherencia entre la selección de medios didácticos, con las características del estudiante, el ritmo de aprendizaje, la percepción verbal – auditiva y visual, su esencia está en desarrollar experiencias, habilidades, destrezas durante el uso, hacia la motivación con un lenguaje claro.

Igualmente, permite llevar a cabo, en calidad la función docente tutor, al gestionar, seleccionar, utilizar los medios requiere de un espacio de trabajo, que se concreten los problemas y permitan invenciones prácticas para ejercer la creatividad, que facilitan el desarrollo de competencias en el participante hacia la apropiación de los indicadores de logro.

### **Organización de las estrategias de aprendizaje**

En efecto, la organización de las experiencias para el aprendizaje integrador crea un sentimiento lúdico, es eficaz para aquellos participantes que rehúsan actividades académicas porque evitan el riesgo de equivocarse. En ese caso, la organización de experiencias, se gestionan desde la planificación de contenidos agrupados de manera estructurada, para desarrollar el proceso de enseñanza respondiendo a qué, quiénes, dónde, cómo y porqué para orientar el proceso del aprendizaje integrador.

Al respecto, Hernández (2008) manifiesta que: “Organizar las experiencias de aprendizaje, en la enseñanza de la Educación Superior apoyada con recursos electrónicos y de comunicación, es un factor transformador de estructuras y funciones que puede convertirse en un instrumento para mejorar la cobertura, calidad, pertinencia y equidad de acceso”.

Cabe señalar que, desde esta perspectiva de organizar las experiencias de aprendizaje en la Educación Superior, al implementar medios digitales permite a los participantes adultos, se involucren en las prácticas, debates, actividades, donde cada estudiante activo, es diferente y único que posee

experiencias, necesidades formativas, estilos de aprendizaje diferentes, cuyo objetivo es capturar esas diferencias, se traduzcan en contenidos y procesos formativos personalizados, para desarrollar competencias, destrezas y habilidades cognitivas, con el objetivo final de maximizar el auto aprendizaje.

Por otro lado, el tutor al diseñar las experiencias de aprendizaje, con tutoriales, para lograr que el participante desarrolle competencias específicas, los guía para que sean buscadores motivados, creativos solucionadores de problemas, colaboradores, responsables capaces de contribuir a su entorno social.

Desde esta perspectiva, el tutor como organizador de experiencias, genera medios didácticos a través de videos, multimedia que permiten acercarse a la apropiación del conocimiento desarrollando el aprendizaje integrador, por tanto, el tutor es un administrador de una estructura dinámica de contenidos, estrategias, medios, evaluación formadora de participantes capaces de hacer frente a los retos profesionales con una actualizada alfabetización digital.

Aunado a esto, amplía Bertoni (1986) en su artículo *Didáctica y estrategias*, señala lo siguiente: “La Didáctica permite al docente planear, responder algunas interrogantes sobre el cómo desarrollar su práctica pedagógica de forma efectiva, al cuestionarse cómo se va hacer para alcanzar las competencias y los indicadores de logros, con quienes se va a hacer y a quienes va dirigido; con qué se va hacer, recursos, tiempo para hacer la actividad y lograr las experiencias de aprendizaje.”

Bajo este contexto, para la organización de las experiencias de aprendizaje se hace necesario estructurar el ambiente educativo en una rica fuente de motivación y estímulo para el aprendizaje integrador en el participante que le permita desenvolverse a su propio ritmo, interactuar con su entorno, hacer inferencias lógicas que lo lleven a desarrollar nuevos esquemas y estructuras mentales.

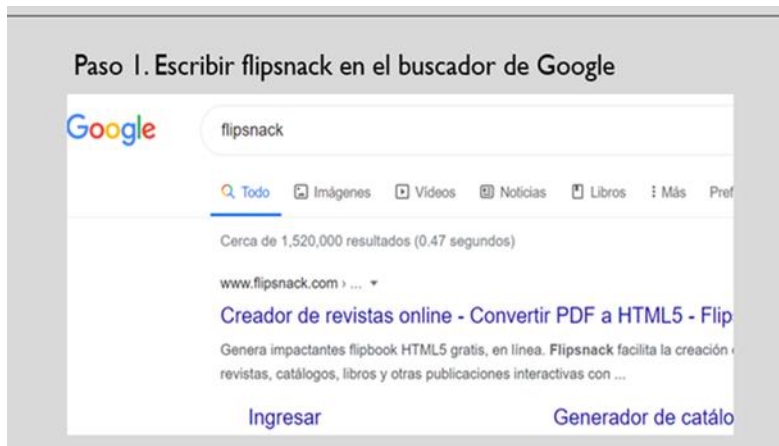
Por tanto, la función de orientar, guiar, enseñar, formar, demanda hoy día, la necesidad de encarar esta mediación didáctica con libertad, imaginación, a través de vivencias y libre expresión.

### **Laboratorio de estrategias de aprendizaje asincrónico - sincrónico**

De la misma manera, del procedimiento lógico de la enseñanza on-line mediada con la estrategia FlipSnack, se deriva la intervención Didáctica al caracterizar las siguientes acciones por el participante:



Como producto, los resultados de los participantes de las practicas, talleres, actividades constituyen la evidencia para corroborar los efectos de la asesoría



Sin embargo, la función de la asesoría ha cambiado en modalidad on-line, al identificar problemas para solucionarlos, utilizar medios didácticos que promueva el aprendizaje integrador, al gestionar actividades dinámicas y creativas que evidencie resultados y avances funcionales.

En efecto, la práctica educativa mediado con los tutoriales FlipSnack, permite la reflexión, interpretación, observación hacia la acción, para ello, el aprendizaje integrador es intencionado, se relaciona con la información ya existente en la estructura cognoscitiva del participante. Se caracteriza por la incorporación no arbitraria de nuevos conocimientos en la estructura cognitiva, con el esfuerzo intencionado para relacionar los nuevos conocimientos con experiencias, objetos, procesos y fenómenos, su compromiso afectivo para relacionar los nuevos conocimientos con lo aprendido anteriormente.





- Consideración de las características generales de los aprendices.
- Tipo del dominio del conocimiento general y del contenido que se va a abordar.
- Intencionalidad o meta que se desea lograr y las actividades cognitivas que debe realizar el participante para lograrlas.
- Vigilancia constante del proceso de enseñanza, así como del proceso de aprendizaje de los participantes.
- Determinación del contexto intersubjetivo creado con los participantes hasta ese momento.

A partir de ahí, las actividades son parte de la técnica como acciones específicas que facilitan la ejecución a las características del grupo. Por esa razón, las estrategias pueden clasificarse de acuerdo, con el momento uso o presentación en: pre instruccionales, instruccionales y post instruccionales.

En definitiva, amplia Vásquez (2001) “Los ambientes virtuales de aprendizaje distribuido, sincrónico y asincrónico favorece las competencias instrumentales, interpersonales y sistémicas entre los componentes medios, tutor y estudiante concentrándose en su respectiva interfaz existente en la red”.

Esto quiere decir, que las estrategias de aprendizaje asincrónico o sincrónico, entre las características de la planificación docente, es favorecer en el participante adulto actividades para la adquisición y desarrollo de las competencias instrumentales, interpersonales y sistémicas, en el marco de los

subsistemas que integran el tecnológico, administrativo, académico y didáctico.

Al respecto, amplia Trujillo (2000) en su artículo Competencia digital, establece: “Si un estudiante es incapaz de organizar sus ideas y plasmarlas al dialogar con los textos, tendrá también, deficiencias en el aspecto de comprensión de textos en la medida en que trabaje la producción escrita.”

<https://posgradoeducacionuatx.org/pdf2017/C021.pdf>

Puesto que, educar exige en primer lugar, contribuir a la promoción de las capacidades y competencias digitales, que se retoman desde un enfoque integral.

Por tanto, es indispensable contar con ciertas características: una plataforma con software arquitectónicamente avanzado que permita desarrollar todas las funciones de aprendizajes, a causa de, interactuar remotamente a través de un conjunto de bases de datos interviniendo de forma concatenada en tiempo y espacio, con los componentes: medio, tutor y estudiante.

En ese caso, los sistemas virtuales tienen características, desde la perspectiva teórico-abstracta del modelamiento y el sistema de tutoría; ambos se convierten en apoyo cognitivo, utilizando la plataforma para ampliar el alcance de la enseñanza y el componente participante, centra el proceso de autonomía, que examina su propio ritmo e interés, que recopila, registra, analiza datos, formula y contrasta interrogantes, así mismo, reflexionar sobre lo que ha aprendido, le atribuye su propio significado

Al respecto, Beltrán clasifica las estrategias de aprendizaje en:

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE SEGÚN BELTRÁN	
ESTRATEGIA	FUNCIÓN
DE APOYO	Mejora la motivación, actitudes, atención y mejora el afecto.
DE PROCESAMIENTO	Permiten la selección, elaboración y organización.
DE PERSONALIZACIÓN	Permiten la creatividad, pensamiento crítico, recuperación- transformación
METACOGNITIVAS	Permiten la planificación, autorregulación, control y evaluación

Es evidente que, las estrategias de aprendizaje como toda actividad consciente e intencional guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas, posibilitan el aprendizaje y el autocontrol, por parte del que aprende. Le brinda al participante un aprendizaje global que debe incluir: cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual y espiritual. Asimismo, el participante ha de ser capaz de entender la complejidad de sus expresiones y sus compromisos (individuales y colectivos), de las evidencias anteriores, se deducen ciertas características:

Características: La aplicación es controlada y no automática.

-Es necesario que se dominen las secuencias didácticas.

Es importante la selección adecuada de recursos en función del contexto.

Clasificación: De recirculación: procesamiento de carácter superficial y utilizadas para conseguir un aprendizaje al pie de la letra, consiste en repetir una y otra vez la información que se ha de aprender para integrarla en la memoria a largo plazo.

Elaboración: Es integrar y relacionar una información que ha de aprenderse con los conocimientos previos pertinentes, puede distinguirse entre simple y compleja dependiendo del nivel de profundidad con que se establezca la integración.

Organización: Es la reorganización constructiva de la información que ha de aprenderse, por tanto, la idea fundamental es potenciar la elaboración y organización de contenidos.

Puesto que, educar exige en primer lugar, contribuir a la promoción de las capacidades y competencias digitales, que se retoman desde un enfoque integral.

Por ello, las estrategias de aprendizaje en la Educación Superior e-Learning, su propósito es, que el participante asuma un rol activo, en la construcción de conocimientos, conceptuales, procedimentales y actitudinales, orientadas por el docente, en tal sentido, es utilizado para resolver dudas relacionadas con los contenidos, realizar prácticas y abrir foros de intercambio de enfoques sobre cuestiones por resolver.

### **Estrategias de aprendizaje según Findley:**

Por otro lado, Findley B. (1990) en su libro Metodología Pedagógica, establece las siguientes estrategias de aprendizaje:

- La Conferencia:

La conferencia posee dos divisiones, una es la conferencia fija; la que tiene tendencia a hacer caso omiso de los oyentes. La conferencia pedagógica, que es más flexible, permite las interrupciones.

- Discusión:

La discusión se divide en: Discusión estructurada y discusión no estructurada.

- La Discusión Estructurada: consiste en el desarrollo de un tema importante donde se plantean diferentes opiniones. Posee tres factores:

Debe ser de interés para el grupo y poseer gran alcance.

El tema debe proporcionar una significativa diferencia de opiniones en el grupo.

Sigue un procedimiento relativamente normal.

- La Discusión no estructurada: se ha de tratar un problema simple, donde las posibilidades de establecer diferentes opiniones es poca. Esta presenta tres factores que la diferencia de la anterior:

El problema considerado es más limitado en alcance. Es menos formal. La discusión es breve y sencilla. El tiempo estimado es de 3 a 5 minutos.

- El Coloquio

Es una técnica mixta, que incluye el foro y el panel. En esta técnica es necesario controlar los participantes y a la audiencia que interviene constantemente.

**Estrategias de aprendizaje e-Learning:**

Bajo este contexto, las estrategias de aprendizaje e-Learning suministran el programa educacional y sistemas de aprendizaje a través de medios electrónicos, brindan la posibilidad al participante de ejercitar los contenidos para poder crear habilidades que le faciliten el uso correcto de las siguientes estrategias de aprendizaje:

- Observación Intencional:

Es dar una dirección intencional a la percepción, esto implica entre otras cosas atender, fijarse, concentrarse, identificar, buscar y encontrar.

- Análisis:

Es destacar los elementos básicos en una unidad de información, esto implica comparar, subrayar, distinguir, resaltar.

- Ordenamiento:

Es disponer de forma sistemática un conjunto de datos a partir de un atributo determinado, esto implica reunir, agrupar, listar.

- Clasificación:

Es disponer de un conjunto de datos por clases o categorías, esto implica jerarquía, sintetizar, esquematizar, categorizar.

- Representación:

Es la creación de unos hechos, fenómenos o situaciones., esto implica simular, modelar, dibujar, reproducir.

- Memorización:

Es el proceso de codificación, almacenamiento y reintegro de un conjunto de datos, esto supone también retener, conservar, archivar, evocar, recordar.

- Interpretación:

Es la atribución de un significado personal a los datos contenidos en a información que se recibe, esto también implica razonar, argumentar, deducir, explicar, anticipar.

- Evaluación;

Es la valoración la comparación entre un producto, unos objetivos y un proceso, esto implica otras como examinar, criticar, estimar, juzgar.

En efecto, las estrategias de aprendizajes son determinante el uso correcto de las técnicas de estudio, ya que, constituyen las herramientas fundamentales en el proceso de enseñanza aprendizaje de los contenidos de la asignatura.

De la misma manera, la convergencia digital, influye en las propuestas educativas virtuales, como ventanas de oportunidades para viajar al optimismo en la construcción de redes de sentido, para que el estudiante (participante) signifique la información obtenida, ampliando los matices de la comprensión y desarrollar la competencia digital, para la producción creativa de ideas.



En esta línea, las estrategias para aprender a comprender constituyen una aportación muy importante y necesaria para la formación del participante en general y cobra relevancia en los contextos de la integración educativa, ya que los alumnos que presentan necesidades educativas especiales tienen una mayor necesidad de incorporar estrategias y habilidades que les permitan desarrollar una autonomía en el aprendizaje.

Estrategia Cognitiva- Concepto:

Al respecto, amplia Muria (1994) “Son como comportamientos planificados que seleccionan y organizan mecanismos cognitivos, afectivos y motrices con el fin de enfrentarse a situaciones-problema, globales o específicas, de aprendizaje”. Esto quiere decir, el conjunto de acciones que el sujeto puede realizar para alcanzar de manera más efectiva los aprendizajes escolares.

Por ello, se convierten en instrumentos que permiten optimizar la manera en que se hace frente a la información y a su procesamiento: codificación, organización, recuperación (recuerdo) y utilización.



Estrategias cognitivas de adquisición:

Asimismo, son los procesos y acciones que el participante puede utilizar de manera Intencional para optimizar la adquisición de los aprendizajes. El desarrollo de estas estrategias se centra en un manejo eficaz de la información, lo cual involucra procesos de atención, codificación y reestructuración. Por ejemplo, el maestro puede estimular estrategias de atención en sus alumnos proporcionándoles pautas para la exploración de las características de textos, de su estructura, de los elementos relevantes.

De igual manera, puede establecer estrategias para que los participantes codifiquen o comprendan la información, dirigiendo formas eficientes de recepción y de representación. Las estrategias de reestructuración son acciones que posibilitan procedimientos de análisis y pueden realizarse a través de comparaciones, relaciones, contextualización, organización y esquematización de los contenidos por aprender.

Por ello, una vez que se ha adquirido un conocimiento específico, por ejemplo: la identificación de los elementos relevantes vs elementos irrelevantes de una lectura, o la concepción de las operaciones matemáticas básicas, es importante estimular su aplicación, lo que hace más significativo el aprendizaje.

Un primer nivel de uso, según los autores citados, es el manejo de lo aprendido, por lo cual es importante proporcionar a los participantes, estrategias para mantener estos aprendizajes y para tenerlos a disposición (recuperación) cuando sean necesarios. El uso del conocimiento, también,

puede potenciarse por medio de estrategias de generalización de lo aprendido a situaciones diversas y a través de estrategias de aplicación a diferentes contextos, tanto, escolares, como extraescolares.

#### Estrategias Metacognitivas:

Por ende, permiten al participante observar su propio proceso, son externas al mismo y comunes a todo tipo de aprendizaje, asimismo, conforman un tipo especial de conocimiento, que algunos autores han caracterizado como un triple conocimiento: referido a la tarea, a las estrategias, al sujeto, en otras palabras, saber en qué consiste en comprender, saber cómo se aprenderá mejor, las emociones, sentimientos, actitudes y aptitudes.

En consecuencia, para desarrollar estrategias metacognitivas, el participante debe aplicar una serie de procesos, las cuales son generados por quien aprende durante su interacción con las otras personas y el medio que lo rodea.

Al respecto, amplia Vivas (1999) cuando hace referencia a las habilidades metacognitivas definidas como el conocimiento y control voluntario sobre los propios procesos cognitivos. Estas habilidades son:

-Fluidez: capacidad de encontrar o producir ideas, asociaciones o expresiones acerca de la realidad y de captar las posibles consecuencias de hecho de igual manera que se entiende como la capacidad de cambiar una idea o palabra por otras equivalentes.

-Flexibilidad: capacidad de organizar diferentes formas de elementos clasificados y organizados de un modo determinado, en la cual se evidencia las relaciones existentes entre tareas de flexibilidad textual (relaciones intra-intertextuales).

-Originalidad: tiene que ver con la capacidad para producir ideas diferentes, inesperadas y novedosas.

-Elaboración: capacidad para analizar detalles y adornar una idea ya existente.

- Anticipaciones: capacidad de prever lo que pasará en el texto con base en el título, la carátula, gráficos, entre otros, recurriendo a la imaginación, la experiencia personal y al diseño influyente.

-Transformación: capacidad para cambiar datos teniendo en cuenta los cambios en el desarrollo de los acontecimientos y relacionar diferentes movimientos mentales.

- Implicación: capacidad para establecer las consecuencias que se desligan de una acción.

Estrategias metacognitivas de reflexión:

Son aquellas orientadas a la toma de conciencia y al control de los diferentes componentes de la cognición: la representación, los procesos cognitivos y las funciones del conocimiento.

Por otro lado, en la medida que estas estrategias sean efectivas, pueden beneficiar de manera muy importante la posibilidad de dirigir el propio autoaprendizaje.

### Estrategias metacognitivas de integración

Asimismo, este tipo de estrategias son muy generales y pueden ser aplicadas en diversas situaciones. Destacan las que están orientadas a estimular la planeación, mediante el establecimiento de objetivos y la planeación de su realización; el seguimiento de las acciones planeadas mediante su revisión continua y la evaluación de los productos parciales y finales. Este tipo de estrategias tienen estrecha relación con la solución de problemas y con el desarrollo de una actividad investigadora.

### Estrategias afectivas:

A saber, es un proceso en aprender habilidades para la vida, que incluye cómo tratar con uno mismo, los demás las relaciones y trabajar de manera efectiva. De modo, que algunas de estas estrategias son la relajación, el diálogo interno y el autocontrol. Por ejemplo: Orientar a los participantes a escuchar a los demás, para sorprenderse e intentar comprender cómo se sentirán los compañeros.

### Estrategias socio emocionales (motivacionales):

En este tipo de estrategias se reconoce la influencia del aspecto motivacional en el desarrollo de los aprendizajes escolares. Estas estrategias están orientadas a estimular en los alumnos acciones intencionadas de, refuerzo o retroinformación, para apoyar el autoaprendizaje.

Refuerzo emocional: También, este tipo de estrategias tiene como finalidad brindar pautas para la reducción de la ansiedad y el manejo del estado de ánimo en los participantes.

### **Estrategias de enseñanza E-learning.**

Dado que, las estrategias de enseñanza tratan de establecer las premisas en las que se fundamenta la enseñanza hacia el desarrollo de competencias, en la dimensión de la Educación Superior e-learning. Asimismo, se refiere a la utilización de estrategias que se adaptan a las necesidades e intereses del participante, los medios digitales que brinda el entorno permiten que se eleve la autonomía, el control, el ritmo de enseñanza y las secuencias que marcan el aprendizaje.

Por tanto, la estrategia de enseñanza e-Learning, en los entornos virtuales permite lograr objetivos, implica métodos, medios, procedimientos por internet para llevar a cabo los procesos comunicativos, utiliza espacios virtuales o plataformas de software libre y código abierto que permite al tutor construir o habilitar los cursos, gestionar las actividades de aprendizaje y colaboración de la web.

De igual forma, en la era de la información con una enseñanza que promueva estrategias de aprendizaje hacia el desarrollo de competencias básicas y específicas en los participantes, asimismo, dar respuesta a las exigencias de la sociedad moderna, en la dimensión de los sistemas virtuales, por lo cual, el conocimiento se construye, en velocidad, eficiencia y confiabilidad en el procesamiento de las actividades didácticas, donde el

aprendizaje se considera como un proceso de reconstrucción en lugar de transmisión de conocimiento.

Al respecto, amplia Delgado (2007) “La universidad cumple con una función de servicio público, con responsabilidad e intereses amplios, cuando adquiere tecnologías de la información debe tener vocación de consumo responsable, con el ahorro que representa las plataformas libres, ya que, les permite la mejor utilización de sus recursos.”

<https://www.redalyc.org/pdf/547/54701701>.

De la misma manera, la plataforma libre, cuyo uso no requiere ninguna licencia adicional, pueden ser modificadas, por ello, las estrategias de aprendizaje on-line, abarcan el desarrollo armónico entre aspectos cognitivos (saber conocer), procedimentales (saber hacer), de valor (saber ser) y de actitud (saber estar), del participante en su contexto, para que resuelva, transforme y resignifique sus distintas realidades compartidas en su entorno personal.

Ante todo, los docentes han de estar dispuestos a modificar métodos según los nuevos conocimientos y cambios actuales, ya que, la educación es una continua reconstrucción de la experiencia, asimismo, estimular a los participantes para que expresen sus ideas, experiencias y sentimientos, trabajen en grupos, investiguen, experimenten, hagan preguntas, razonen, analicen, practiquen buenos hábitos, es decir, que aprendan a comprender, convivir con los demás, que es verdaderamente importante.

## ESTRATEGIAS - PASIVA- ACTIVA Y EL APRENDIZAJE



En efecto, a lo largo de la historia de las estrategias de enseñanza se han hecho alusiones a las estrategias de aprendizaje y las actividades que potencian el conocimiento por parte, de teóricos en diferentes décadas.

Desde el punto de vista de la sinéctica didáctica, el conocimiento está estrechamente ligado al contenido de la enseñanza. De ahí, al formular los objetivos y los modos de actuación del participante, se deben planificar las competencias en coherencia con los contenidos, objetivos, actividades hacia el desarrollo de habilidades, destrezas, valores para la apropiación del conocimiento, de manera interrelacionada con el objetivo.

Por tanto, la determinación del verbo que refleje la actividad adquiere en la práctica una importancia integradora. Sin embargo, la mente entendida como un sistema de conocimiento e inferencia merece ser considerada como teoría, puesto que no es observable, sirve para predecir y modificar el

comportamiento. El docente- tutor estimula el desarrollo de las capacidades de los participantes; en consecuencia, su formación debe concebirse y realizarse desde la perspectiva de la adquisición y aplicación de estrategias para que el participante aprenda y desarrolle sus capacidades, adquiera conciencia del valor de su creatividad y de la necesidad de ser él, como sujeto educativo, el resultado y la expresión duradera de la calidad de sus aprendizajes.

En efecto, cada objetivo instructivo tiene que dejar explícito el nivel de asimilación de los contenidos, en conocimientos, competencias y habilidades, en el grado de dominio de los contenidos en determinadas condiciones. Por tanto, los niveles de asimilación son: familiarización, reproducción, producción y creatividad.

O sea, en el nivel de familiarización los participantes reconocen el conocimiento. El nivel reproductivo implica la repetición del conocimiento asimilado y adquirido.

Asimismo, el nivel productivo, los participantes son capaces de utilizar los conocimientos en situaciones nuevas. Esto constituye una enseñanza que lo prepara para aplicar lo aprendido en la solución de problemas.

Igualmente, el nivel creativo supone la capacidad de resolver situaciones nuevas para las que no son suficientes los conocimientos adquiridos. Como consecuencia, al formular objetivos, se debe dejar claro qué conocimiento debe asimilar, qué acciones se van a ejecutar, qué nivel de asimilación le corresponderá.



Al mismo tiempo, el nivel de profundidad del contenido es fundamental en la determinación de los objetivos, el mismo concreta el nivel de esencia en que se asimila cada concepto, ley, teoría, el grado de complejidad para el dominio de la competencia.

Por ende, un mismo concepto puede ser apropiado en un mayor o menor grado de complejidad, formando parte de un sistema de carácter más esencial, con un mayor o menor grado de abstracción o llamado nivel de profundidad.

Por consiguiente, el contenido de una asignatura puede variar en extensión, la existencia de un mayor número de conceptos, teorías, a estudiar. Sin embargo, no se debe identificar esto con el nivel de profundidad, ya que, posibilita determinar las posibles variantes del programa de una disciplina de acuerdo con las distintas carreras o tipo de educación.

Por otra parte, el desarrollo de la estrategia de enseñanza e-Learning, exige determinar los objetivos en los diferentes niveles estructurales del proceso educativo, nivel, año, asignatura, unidad y actividad.

En consecuencia, se apoya en el concepto de sistema, es decir, en la integración del conjunto de elementos, cuyo resultado es cualitativamente superior a la suma de sus elementos. En la práctica se ha denominado a los sistemas de orden mayor general y a los sistemas de orden menor particulares o específicos.

De tal modo, a los objetivos de la clase se les llama objetivos específicos, a los de temas- particulares y a los de la asignatura – generales.

Por ende, estos contenidos deben facilitar la creación de conocimiento útil y el desarrollo de actitudes y habilidades personales cognitivas y metacognitivas, emotivas, psicomotrices y sociales.

En consecuencia, el criterio de interrelación de contenidos es de distinto tipo (conceptuales, procedimentales y actitudinales) y de procedencia en distintos bloques proporciona una buena estrategia para seleccionar todos aquellos contenidos que sean relevantes para la unidad didáctica. Esta reflexión debe extenderse a las distintas áreas presentes en aquellas unidades didácticas que no sean un disciplinares.

En esta línea de pensamiento, los medios realizan las funciones básicas, según forma, uso que determina el facilitador, pueden proporcionar funcionalidades específicas, entre las más usadas están:

- **Función instructiva:**

Orientan y regulan el aprendizaje integrador autónomo de los participantes, ya que, promueven determinadas actuaciones encaminadas a facilitar el logro de objetivos. Puesto que, las demandas formativas son un desafío para el docente tutor, al diseñar los contenidos en modalidad on-line, debe conocer y seleccionar medios informáticos electrónicos apropiados, para que la navegación por el curso sea intuitiva y secuencial, hacia la creación del conocimiento a fin de adaptar la enseñanza a las necesidades de aprendizaje de cada participante y dar paso a la motivación, inspiración, creatividad al desaprender para aprender.

- **Función motivadora:** Los programas y software suelen incluir elementos para captar la atención, mantener el interés al focalizarlo hacia los aspectos importantes de la actividad. El diseñar entornos que comprometan a los participantes en la elaboración del conocimiento.

De ahí, consiste en una propuesta que parte de un problema, pregunta o proyecto como núcleo del entorno, se ofrecen al aprendiz varios sistemas de interpretación y de apoyo intelectual derivado de su alrededor. El participante ha de resolver el problema o finalizar el proyecto o hallar la respuesta a las preguntas formuladas.

- **Función investigadora:** Las bases de datos, simuladores, programas constructores ofrecen interesantes entornos donde buscar determinadas informaciones para el desarrollo de investigaciones que se realicen en ordenadores.

Como se puede inferir, las estrategias de aprendizaje a nivel de Educación Superior e-Learning debe ir más allá de la socialización y promoción de valores de convivencia, se trata de estar consciente de las funcionalidades específicas de medios digitales para el ejercicio académico o profesional y la capacidad de producir resultados, con sentido integrador.

Igualmente, en el modelo entornos de aprendizaje e-Learning, se parte de los problemas, los ejemplos o de los proyectos o problemas y, mediante ellos, se llega a la información y a elaborar los conceptos adecuados. En la práctica

todas las técnicas enunciadas se basan en los mismos supuestos de aprendizaje que son el aprendizaje activo, constructivista y real.

### **Estrategias de enseñanza según Dorado:**

Al respecto, Dorado (1997) enfatiza: “Las estrategias de aprendizaje es de actual interés, durante décadas se han hecho aportes desde diferentes concepciones y modelos”.

DECADA	CONCEPTOS - MODELOS
Años 20	La “Escuela Activa” promovida por Dewey, Claparede y Decroly se enfoca en el “interés y la actividad personal del niño”. Sus planteamientos se llevaron a la práctica en experiencias pedagógicas como el Método Montessori.
Años 30	El “Introspeccionismo”, promovido por Ruby y Robinson, hace énfasis en la “reflexión y el proceso mental”. Sus planteamientos se realizaron mediante la experiencia “Dimnet: The art of thinking”.
Años 40	El “Conductismo”, promovido por Thorndike, Pávlov y Watson, dinamiza tendencias hacia los “hábitos de estudio”. Tales concepciones se realizaron en experiencias como How to study, de Laycock & Russel.
Años 50	El “Neoconductismo”, promovido por Skinner y Mager centra su interés en los “Métodos y técnicas”. De tales reflexiones surgen producciones como Individualized Study Skill Program, de Ridenour.

Años 60	La “Psicología Cognitiva”, representada en pensadores como Piaget, Vygotsky, y Bloom llaman la atención en torno a “el Razonamiento Operacional”. Tales planteamientos se ven actualizados en experiencias como Adapt o Doors Project.
Años 70	El “Conductual Cognitivismo”, representado en Bandura, Gagné y Meichenbaum, se enfoca en el “auto- control”. Sus reflexiones se realizan en experiencias como Behavior Modification Program to Study Skills, de Roets.
Años 80	El movimiento de “Construcción-Mediación”, representado por Flavell, Bruner y Ausubel, centra su interés en la “Autorregulación”. Tales planteamientos se han evidenciado en experiencias como Instrumental Enrichement Program de Feuerstein.
Años 90	Por eso, a principios de los noventa movimientos surge el “Procesamiento de la Información”, representados por Sternberg y Kyrby centran su interés en el “Control de la ejecución”. Sus planteamientos se han realizado en experiencias como Inteligencie Training Program.

Como puede observarse, la forma como los participantes aprenden ha sido objeto de interés en los últimos ochenta años, pero han variado los enfoques de afrontar la cuestión.

Hoy día, los enfoques como el Conductismo y Neo -conductismo se han posicionado fuera del proceso, por ende, para dar una serie de técnicas de estudio a las cuales el estudiante se debe adaptar. Es así como, amplia Llorente (2006) “Los sistemas multimediales bien definidos tienen bondades reconocidas en interacción con el tutor y los contenidos, ya que, permite lograr los objetivos preestablecidos.”

Por consiguiente, la estrategia de aprendizaje con sistemas tutoriales es utilizada para procesar, manipular símbolos y tiene la capacidad de adaptar los conocimientos, además, permite realizar diferentes actividades, durante la presentación de objetivos, en el sentido de visualizar los resultados de manera atractiva, se facilita la construcción y desarrollo de las ideas, igualmente, tiene la capacidad de adaptación flexible al participante con diferentes dominios de conocimiento.

Por lo mismo, amplia Silva (2007) “Concretar las estrategias de enseñanza con medios digitales centrados en el estudiante mediante la modalidad virtual, ayuda al rendimiento académico”.

En la actualidad, la estrategia de aprendizaje, desde el concepto de la competencia digital, según el Diccionario (2007) de la Real Academia Española, del latín *competentia*, *competente*, de ahí, la competencia se define como pericia, aptitud dinámica, idoneidad para hacer algo o intervenir en un asunto determinado.

En consecuencia, se propone abordar el término competencia digital como punto de partida para el desarrollo conceptual de la estrategia de

aprendizaje. En virtud, de los sistemas virtuales, como las plataformas libres de código abierto, permiten construir cursos on-line, ser instaladas y distribuida en un servidor propio.

En efecto, los participantes aprenden a ritmos diferentes, por lo que, es necesario planificar estrategias de aprendizaje en el marco de los estilos de aprendizaje al profundizar en ¿cómo se aprende?, ¿cómo se construye el conocimiento?, ¿existen diferentes estrategias de aprendizaje? estas cuestiones para optimizar el rendimiento académico.

En este contexto, el término estilos de aprendizaje tiene sus antecedentes etimológicos como concepto comenzó a ser utilizado hacia los años 50 por el psicólogo cognitivista, Witkin H. (1954) se interesó por la problemática de los “estilos cognitivos”, como expresión de las formas particulares de los individuos de percibir y procesar la información.

De la misma manera, construir el conocimiento consiste en diferentes acciones respecto a lo cognoscible, es un compromiso de la persona en su objetividad en el proceso hacia la experiencia, la conceptualización y extensión del cognoscente, por ende, el conocimiento se produce en cualquier sitio, en todo momento, como parte intrínseca de la naturaleza humana, que adopta maneras informales o semiformales.

En lo relativo a, las diferentes estrategias de aprendizaje, estas se agrupan en Mnemotecnia, estructural y generativas.

Por lo cual, la palabra Mnemotecnia deriva del griego mnéemee (memoria) y téchnee (arte). Por tanto, una técnica mnemotecnia es un sistema

utilizado para recordar una secuencia de datos, nombres, números, para recordar listas de datos relacionando imágenes o palabras.

De ahí, mnemotecnia, es utilizar el conocimiento previo para incorporar otro nuevo, asimismo, se utiliza para memorizar información desarrollando la capacidad de obtener información retenida en la memoria, agilidad y rapidez repercute en el resultado deseado.

- **Estrategias mnemotécnicas**

Dado que, son un recurso significativo para el aprendizaje ya que facilita la adquisición y memorización en determinados contenidos, asimismo, son estrategias, ayudas mentales que permiten recordar diferentes elementos o información empleando nuevos conceptos vinculados con imágenes, códigos o situaciones híbridas e-learning.

Ejemplo de estrategias mnemotécnicas:

- Técnica de lugares: El propósito es que el participante asocie el contenido a estudiar con un lugar cine, video, habitación, o un recorrido conocido el super, el parque, en ese recorrido mental se asocian contenidos.

- Técnica de las iniciales: El propósito es formar palabras o frases con la inicial de cada palabra a recordar, ya sea, listado de nombres de países, lugares, provincias.

- Técnica de palabras inventadas:

El propósito es formar palabras nuevas con la primera letra o sílaba de la palabra a recordar.



- **Estrategia Estructural**

Se trata de, cualquier caso que el participante, lector utiliza la información sobre cómo está organizado un texto, como ayuda para comprenderlo o para realizar una actividad colaborativa o participativa, también, hacia el logro información relevante.

De ahí, las estrategias estructurales aplicadas al área cognitiva, indica que la persona tiene conocimientos previos y establece relación con los nuevos conceptos poseen significado importante por aprender.

En todo caso, la arquitectura interoperable y escalable de ambos tutoriales tiene eficacia operativa y administrativa, cumple con los estándares de la plataforma virtual, permite la innovación de diferentes actividades didácticas, tomando determinado contenido idea o imagen.

Por otro lado, con objeto de articular en coherencia la construcción de conocimientos en interacción con la planificación didáctica del docente – tutor, con metodología activa, se promueve cambios estructurales cognitivos de pensamiento, mediado en la construcción de redes con sentido lógico, al resignificar conceptos, ideas, argumentos hacia la personalización.

Otra tarea prioritaria, de la Educación Superior on-line, es guiar al participante adulto en innovaciones para crear aprendizajes integrados, gestados en simulaciones, metáforas reales, analizarlas, vivirlas de acuerdo a su proyecto personal, en coherencia a experiencias previas acumuladas, en variadas circunstancias, tiene importancia si concuerda con sus expectativas.

- **Estrategias Generativas:**

De la misma manera, la estrategia generativa consiste en la integración de nuevos contenidos con los conocimientos previos que posee la persona, mediante la evidencia del tomar nota, enfatizar, generar y responder a preguntas, estas acciones ayudan a profundizar la comprensión integrando conceptos, ideas, reflexionando, comparando, creando y produciendo.

Al respecto, enfatiza Díaz- Barriga (2010) “Estrategias de enseñanza y de aprendizaje ambas, evidentemente, son complementarias, ya que persiguen el mismo fin”. Aunado a esto, se puede inferir las siguientes estrategias para el aprendizaje:

- Estrategias y diseño de textos académicos: los cuales, si no son claros, perjudican más que ayudar.
- Señalizaciones: son pistas para destacar lo más importante, ayuda a organizar la información y llevar a cabo la construcción de conocimiento más fácilmente. Pueden ser palabras clave dentro del texto (en comparación, la finalidad, resumiendo), señalizaciones (conceptos, ejemplos) o de formato (negritas, colores). Evitar su abuso, de lo contrario, perderían fuerza.
- Preguntas intercaladas: sirven para enfocar la atención en datos importantes, saber si se está relacionando la información correctamente, repasar y reflexionar el conocimiento. Al final retroalimentar las respuestas.

- Resúmenes: muestra de forma breve y organizada la información más importante de un tema. Se trabajan diversas habilidades como sintetizar y redactar coherentemente. Si son al final, puede mostrar si hubo o no entendimiento del tópico.
- Ilustraciones: deben ser congruentes y relevantes de acuerdo con la información y al público al que se dirigen. Puede haber: Decorativas (evitar su uso), representacionales, organizativas, relacionales, transformacionales e interpretativas. Deben estar acompañadas de una explicación, puede ser escrita o verbal.

De la misma manera, las estrategias del adulto basada en sus conceptos previos por reflexión y acción, dando lugar a una práctica personalizada.

Por otro lado, Barriga (2003), sugiere algunas estrategias de aprendizaje situado que ayudan a los participantes a adquirir conocimientos de manera significativa, como lo son:

- Aprendizaje centrado en la solución de problemas auténticos: Principalmente usado a nivel profesional, donde el alumno debe dar una o varias soluciones ante la exposición de situaciones reales.
- Análisis de casos: Se presenta una situación en particular, ya sea enfocado desde una sola disciplina o de manera interdisciplinaria (la cual es lo más común) de tal manera que el participante lo “desmenuce” y de su opinión. Métodos de proyectos: Tan amplio o limitado como el profesor decida, el participante debe investigar hasta entregar un producto terminado

de un tema en particular. Tiene la peculiaridad de que se realiza a través del tiempo.

- Prácticas situadas o aprendizaje in situ en escenarios reales: Aprendizaje en el servicio, ayuda de manera directa a la comunidad a la que pertenece el alumno, aplicando los conocimientos adquiridos previamente y en dicha actividad corrige o confirma lo que ha entendido en el aula. Además, desarrolla una serie de valores y actitudes positivas.

- Trabajo en equipos cooperativos: que no es lo mismo que trabajo en equipo, ya que este tipo de colaboración, todos están llamados a tener una participación y cercana con los demás miembros del equipo, de tal manera que, en lugar de dividir, se complementan.

Ejercicios, demostraciones y simulaciones situadas: son dinámicas que acercan a la práctica con la teoría, ayudando a tener un aprendizaje realmente significativo.

- Aprendizaje mediado por las nuevas tecnologías de la información y comunicación: no se debe subestimar el poder de la tecnología y todas las aplicaciones que ella trae, sin olvidar que son herramientas y no el fin último. Permitir que los participantes se equivoquen y que sean ellos mismos los que se autocorrijan. Ello se logra evitando darles respuestas a sus preguntas, sino llevarlos a que deduzcan, analicen, comparen, prueben de una y otra manera, ¡es decir; que ellos mismos encuentren sus respuestas o la verdad por sus propios medios.

### **Estrategia e-Learning interactivas:**

Entre las estrategias interactivas e-Learning, están:

- La interacción entre iguales ya sea en términos etéreos, de acuerdo con niveles de capacitación o grados de autoridad. En este caso, se comparten saberes y experiencias para solucionar problemas, lo cual, conlleva a construcción de aprendizajes nuevos.
- La interacción entre alguien que tiene un nivel de capacitación mayor y otro aprenden algo. Aquí cuenta la experiencia y capacitación del “enseñante” y el manejo que este le dé a la interacción con sus participantes.

En esta línea, investigadores de la Universidad Pedagógica Nacional de México (2002) presenta unos criterios para analizar el tipo de situaciones que se dan en la educación, según las formas de interacción durante el aprendizaje:

- Cuando la interacción se da entre iguales se pueden dar: Situaciones cooperativas, Situaciones competitivas, Situaciones individualistas. La situación deseable es la cooperativa, por ende, es en la que se producen obviamente aprendizajes significativos. Las otras dos situaciones producen desequilibrios cognitivos afectivos.

Por tanto, cuando la interacción se da entre alguien que tiene un nivel de capacitación mayor y otro menos capacitado formalmente. Caso típico, en la que se pueden dar varias situaciones:

Actividad del alumno:

- Modelado: el docente muestra cómo hacer las cosas.
- Andamiaje: apoyo que el profesor suministra al estudiante para ayudarlo a organizar su aprendizaje. Este apoyo se puede ir retirando paulatinamente hasta que el estudiante pueda hacerlo solo. (Segovia y Beltrán, 1998)
- De seguimiento: el participante trabaja bajo la orientación del profesor. Aquí se utilizan las estrategias de Tutoría y el Taller.
- Trabajo asincrónico libre por parte del estudiante.
- Organizador expositor: el facilitador prepara y expone el tema.
- Organizador inventor: el docente aplica diversas técnicas para dinamizar aprendizajes: simulaciones, resolución de problemas, aprender jugando, formulación de proyectos con tareas específicas para los participantes

Al respecto, amplia Weinstein Mayer (1986): "Las estrategias de aprendizaje pueden ser definidas como conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza con la intención de influir en su proceso de codificación".

Vinculado al concepto de estrategias e-Learning el rápido desarrollo de los sistemas virtuales en la Educación Superior, han aportado nuevas condiciones para el proceso de enseñanza, asimismo, ha contribuido a una educación de mejor calidad prospectiva en base a las necesidades de la sociedad.

Es evidente que, estos enfoques implican ciertas ideas claves:

- El participante es el protagonista de sus estrategias de autoaprendizaje, alrededor de él gira toda la acción educativa.
- La función del facilitador será: conocer a todos y cada uno de sus educandos, considerando su mundo interno, familiar y contextual.
- El facilitador en el paradigma cognitivo es el constructivista que continuamente construye, elabora y comprueba su teoría personal del mundo.
- Toma decisiones y procesa la información que recibe, es decir: define (procesa) una situación de enseñanza toma decisiones (conducta) a partir de la definición que hizo.
- El facilitador es el mediador entre el potencial de la estrategia de enseñanza hacia la estrategia de aprendizaje creada por el participante y el aprendizaje. Lo que se busca, es la interacción del protagonismo compartido de la implicación permanente de la ayuda continua; que facilite al participante la máxima capacidad de autonomía personal, de realización humana.

En este contexto, las estrategias de aprendizaje, su esencia es el desarrollo cognitivo del participante hacia la capacidad de aprender a ser, cómo hacer y con qué, como estructura flexible y susceptible a ser modificada e incrementada. En consecuencia, es una necesidad prioritaria para la Educación Superior e-Learning identificar y categorizar los diferentes estilos de aprendizaje aplicados por los participantes en sus procesos formativos.

### **Estrategias de Enseñanza desde la planificación docente.**

De acuerdo con esto, el modelo de enseñanza en la Educación Superior permite representar la realidad compleja, al desarrollar una descripción en la planificación de contenidos lo más exacta dentro de un sistema mediante actividades llevadas a cabo en él, al mismo tiempo, organizar, documentar información del sistema.

Vinculado al concepto de sistema, como el conjunto de procesos y subprocesos integrados en una planificación educativa que define los resultados educativos de contenido en coherencia con el perfil profesional, investigador o técnico.

Se hace necesario resaltar, que el modelo de estrategia de enseñanza desde la planificación de contenidos a nivel superior implica definir los resultados esperados, organizar los contenidos y los requisitos previos que debe poseer el participante.

Al mismo tiempo, el modelo de estrategia de enseñanza gestiona los objetivos de aprendizaje, la forma didáctica de organizarlos, estructurarlos, evaluarlos desde la mediación de los recursos con que se van a utilizar.

De este modo, el modelo de estrategia de enseñanza a nivel superior se organiza en medios didácticos y digitales que potencian el aprendizaje integrador, en coherencia, con los objetivos que se persigan, cantidad de participantes, recursos disponibles y el uso adecuado de las herramientas.



No obstante, estas perspectivas suelen modificarse por los cambios en las estructuras económicas, políticas y sociales, desde el crecimiento poblacional, cambios en la gestión educativa y el presupuesto destinado a la educación.

En lo relativo a, la planificación docente, a nivel superior e-Learning, se exige al participante adulto, mayor actividad auto reguladora, responsabilidad y compromiso, para el desarrollo de competencias interpersonales como:

- Capacidad efectiva para llevar a cabo una actividad identificada dentro de ambientes compartidos o cooperativos que enriquece la experiencia cognitiva.
- Instrumentales: este aspecto, se evidencia en el correcto uso de medios en la plataforma virtual.
- Competencias sistémicas contempladas durante la planificación didáctica, es la que organiza, dirige, ejecuta, controla, evalúa actividades.

De ahí, se caracteriza por la digitalización estratégica de recursos físicos, tecnológicos, para lograr objetivos y metas, están teniendo una notable presencia en tele formación de código abierto o no, a través de un soporte de manera holística y segmentada por áreas, niveles y contenidos del proceso educativo. Tan pronto como, las competencias instrumentales, interpersonales y sistémicas; adquirió importancia en términos de resultados que deberán alcanzar cada participante, mediados por la aparición de redes,

asociaciones académicas y la movilidad de los participantes a los nuevos procesos de transferencias en conocimientos desde la tecnología virtual.

Hoy en día, la planificación didáctica del docente tutor enfatiza contenidos explícitos y precisos abarcan aspectos cognitivos, académicos, sociales, individuales y grupales, por ende, cuenta con herramientas ubicadas en la plataforma, para presentar actividades y estrategias de forma más atractiva y comprensible, desde la utilización de software, aplicaciones, tutoriales adaptativos, que puede influir positivamente en el desarrollo de competencias, instrumentales, inter personales, sistémicas y en la mejora del rendimiento académico de los participantes.

En efecto, amplia Jordi (2003) “La relación del ser humano con la tecnología es compleja, se le utiliza para ampliar los sentidos y capacidades”.

En pocas palabras, el modelo de estrategia de enseñanza desde la planificación didáctica basada en el desarrollo de competencias; las decisiones en torno a los objetivos, contenidos, metodología, recursos, criterios, estrategias y procedimientos de evaluación constituyen el núcleo de hacia la mejora del proceso enseñanza educativo a nivel superior.

Por consiguiente, esto implica que el acto docente pasa del modelo de estrategia de enseñanza tradicional a la enseñanza orientada tutorial, dado que, las conexiones se forman a través de la acción intencionada hacia la transferencia de conocimiento, de la misma manera, la toma de decisiones es en sí un proceso didáctico, en consecuencia, la información entrante se observa en una perspectiva cambiante, puesto que, permite la construcción

del conocimiento, al generar ambientes adecuados, que fortalece las actividades del participante adulto, mediante condiciones idóneas para conseguir objetivos esperados.

### **Enfoques Teóricos**

Con relación, al marco de las teorías: conductismo, constructivistas y cognoscitivista, en la Educación Superior e-Learning, existe una coherencia cualitativa de las características de las estrategias de enseñanza para abordar la planificación docente; que hace énfasis, en que el participante adulto aprende de la interacción, con objeto de, la actividad interpretada es mediada con el uso adecuado de herramientas on-line, de este modo permite la regulación, transformación, enriquecimiento conceptual, con perspectiva en la construcción de los conocimientos, en sus diferentes componentes.

- **Conductismo:**

En lo relativo a, el conductismo viene a ser la filosofía de la ciencia de la conducta, ocupada en esclarecer problemas, constituye una manera de estudiar lo psicológico desde la perspectiva de la ciencia de la conducta.

Igualmente, el conductismo establece que el aprendizaje es un cambio en la forma de comportamiento en función de los cambios del entorno, de ahí, el aprendizaje es el resultado de la asociación de estímulos y respuestas.

De modo, que surge como teoría Psicológica con enfoque externo, por el cual, las mediciones se realizan a través de fenómenos observables.

**Principales representantes:**

Se trata de: Pavlov, Watson, Edward Thorndike y Burrhus F. Skinner.

Por otro lado, la teoría Conductista enfatiza que el participante es el sujeto cuyo desempeño y aprendizaje pueden ser planificados desde el exterior, por ende, la situación instruccional, los métodos, los contenidos, por tanto, la planificación adecuada de los insumos educativos, hacia el logro de conductas académicas deseables.

En consecuencia, el participante conductista, el área cognitiva es visto como tabula rasa, recibe información del docente, cumple y obedece órdenes, requiere constante aprobación, por tanto, es un ser pasivo en el entorno de enseñanza aprendizaje, las tareas pueden ser evaluadas, medidas directamente.

En esta línea, el conductismo hace énfasis que el participante responda a los estímulos ambientales hasta convertirse en un ser auto disciplinado.

Por ende, la función docente consiste en desarrollar una adecuada serie de estrategias de reforzamiento y control de estímulos para enseñar. Por tanto, el conductismo es un paradigma que no encaja con las actuales teorías educativas, ya que, percibe el aprendizaje como una acción mecánica, tiene vigencia en la práctica militar y deportiva, con una amplia gama de prácticas que se utilizan en diferentes sistemas educativos.

Por otro lado, la teoría conductista aplica la retroinformación potenciando el producto, centrándose en el comportamiento aprendido. De ahí, la

evaluación es cuantitativa, se mide el producto final y este debe coincidir con la respuesta esperada.

### **Constructivismo:**

Al respecto, destacan D. Ausubel, J. Piaget y Lev Vygotski. Por lo que David Ausubel sustentaba un modelo de enseñanza expositivo promoviendo el aprendizaje significativo, por representaciones conceptuales.

De modo, que Piaget se enfocaba en el cómo se construye el aprendizaje hacia la apropiación del conocimiento partiendo desde la interacción con el medio, asimismo, Vygotski enfatizaba en el cómo el medio social influye en los conceptos hacia una reconstrucción interna del aprendizaje.

Es así como, el constructivismo se considera una rama del cognitivismo ambas teorías conciben el aprendizaje como una actividad mental, se diferencia de las teorías cognitivas tradicionales en varias formas. La mayoría de los representantes cognitivos consideran que la mente es una herramienta de referencia para el mundo real; los constructivistas creen que la mente filtra lo que llega del entorno para producir su propia y única realidad. Así como los racionalistas de la época de Platón, se considera a la mente como la fuente de todo significado, sin embargo, tal como los empiristas, se considera que las experiencias individuales y directas con el medio ambiente son críticas.

Es evidente que, este enfoque implica ciertas ideas:

Estructuración significativa de las experiencias a conceptualizar y aprender.

- Se considera al participante como poseedor de conocimientos que le pertenecen, en base a los cuales habrá de construir nuevos saberes.
- No pone la base genética y hereditaria en una posición superior o por encima de los saberes. Es decir, a partir de los conocimientos previos de los participantes, el facilitador guía para que los participantes logren construir conocimientos nuevos, siendo ellos los actores principales de sus propias estrategias de aprendizaje.
- Básicamente puede decirse que el constructivismo es el modelo que mantiene una persona, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores de su entorno.

En efecto, un sistema educativo que adopta el constructivismo como línea Didáctica se orienta a llevar a cabo un cambio educativo en todos los niveles.

### **Cognitivismo:**

A saber, sus principales representantes son: Jerome Bruner, J. Novak, Avram Noam Chomsky, Ulric Neisser, Albert Bandura, hicieron aportes significativos a esta teoría, con sus raíces en la ciencia cognitiva y en la teoría de procesamiento de la información.

Por lo que, el cognitivismo concibe al participante como procesador activo de la información a través del registro y organización de la información para llegar a su reorganización y reestructuración cognitiva.

Al mismo tiempo, el desarrollo cognitivo se concibe como el producto de la relación entre el participante y el medio, a través del lenguaje. Vygotsky (1995) sostiene que el lenguaje condiciona el desarrollo cognitivo porque favorece la organización de la experiencia del participante, la elaboración de conceptos naturales- interacción familiar y científicos -interacción en la escuela.

Por tanto, son los procesos sociales los que condicionan las funciones del pensamiento. También, sostiene que la actividad del participante sobre su medio hace que éste lo transforme, asimismo, la interiorización de lo social lleva al cambio cognitivo del participante, de ahí, se gestiona esta idea desarrolló el concepto de Zona de Desarrollo Próximo o Potencial– (ZDP). Este concepto representa la distancia entre lo que el participante puede aprender por sí solo y lo que puede aprender con la ayuda de los compañeros o expertos.

Por esa razón, la estrategia de enseñanza a desarrollar en la planificación consiste en que el facilitador diseña las condiciones y el proceso de las estrategias de aprendizaje, tratando de incorporar los principios didácticos, diseña un entorno mental de forma que se realicen las tareas cognitivas en distintos ambientes: en la familia, la institución educativa y entornos naturales.

De ahí, el proceso de interacción en este modelo se caracteriza, a lo largo del mismo, se comunican ambas expectativas.

Ahora bien, las estrategias de enseñanza desde la planificación docente llevan un enfoque de las experiencias previas docente hacia las nuevas construcciones mentales considera que se pueden producir:

- Cuando el participante interactúa con el objeto del conocimiento.  
(Piaget)
- Cuando esto lo realiza en interacción con otros. (Vigotsky)
- Cuando es significativo para el participante. (Ausubel)

De la misma manera, la estrategia de enseñanza gestada en la planificación docente es un proceso de gestionar los contenidos, medios, estrategias, procedimientos para ser comprendido por el participante de manera relevante y lógica, ya sea, en redes, mapas, analogía. Este concepto obedece a los estudios sobre “procesos cognitivos” de Piaget, Vigotsky, Ausubel, Novak, Bandura, Feuerstein y los de “estrategias y estilos cognitivos” de Witkin, Kolb. Royce, Goldstein, Bruner, Kirby, Kogan, Messick.

En consecuencia, el paso de un enfoque conductista, que consideraba el aprendizaje como producto o conducta adquirida, a otro de orientación cognitiva en donde las estrategias de enseñanza y las estrategias de aprendizaje están centrados en los procesos mentales del participante, parte de sus habilidades, competencias que domina y de los modelos conductuales que posee.



- La ampliación del concepto de aprendizaje que engloba lo cognoscitivo, afectivo y procedimental, corresponde, en cierto modo, con el término formación.
- El carácter práctico de la didáctica como disciplina que tiene por objeto facilitar una mejor interacción facilitador y participante, a fin de que éste pueda comprender con estrategias de enseñanzas que compatibilicen la construcción del conocimiento, la autonomía y el trabajo colectivo.

En lo que respecta a, la característica principal del rol docente-tutor en los ambientes virtuales, es familiarizarse con los recursos que dispone la estructura de integración funcional, de la misma manera, gestionar sus actividades y la de los participantes adultos, para elaborar, evaluar y dar seguimiento en la participación de los actores responsables de unidades académicas y administrativas.

A fin de que, la planificación docente, presente características fundamentales, de secuencia lógica en las actividades, objetividad del plan concreto de formación general, alcanzable, con flexibilidad, coherencia, adaptabilidad entre objetivos, consistencia de la materia y los medios, recursos a utilizar, con la intención de guiar al participante hacia la competencia determinada.

Hoy día, el rápido desarrollo de los sistemas virtuales en la Educación Superior e-Learning, han aportado nuevas condiciones para el proceso de enseñanza, asimismo, ha contribuido a una educación de mejor calidad prospectiva en base a las necesidades de la sociedad.

En tal sentido, amplia Reyes (2007) “Las demandas actuales de las sociedades hacia los profesionales, las condiciones en que se están desarrollando los procesos de formación, el papel de las nuevas tecnologías de la información, las tendencias, cambios y el desarrollo mismo de la educación on-line, como modalidad alternativa, exigen de los actores de los procesos educativos el desarrollo de nuevas competencias para participar en ellos de manera activa y crítica”.

<https://educrea.cl/el-desarrollo-de-competencias>

### **Sistema de tutoría**

A saber, en la década de los setenta (70) la inteligencia artificial se destaca en el ámbito de la Didáctica, dando lugar a los sistemas de tutorización, con el objetivo de reproducir de modo automático las prácticas en la enseñanza, porque, se estructura en etapas sucesivas de estudio y evaluación mediado con recursos diversos en la plataforma.

Dado que, las aplicaciones informáticas al fomentar el intercambio, la interacción dinámica entre docente-tutor y los participantes dentro del proceso de formación, es por eso que, se facilita el análisis de los lineamientos generales del curso, las actividades de aprendizaje a realizar, que conforman procesos didácticos y se desarrollan a distancia

Del mismo modo, la estrategia de enseñanza desde la planificación docente mediada con software hacia la teoría y a la práctica permite diferentes talleres individuales y grupales; como el taller normativo para actividades de responsabilidad, el conocimiento es construido en activo por el participante.

De esa manera, el curso, la enseñanza, mediado con herramientas on-line, al planificar actividades de acción entre el programa y la toma de decisiones, se transforma en un proceso para alcanzar los objetivos con evidencias y evaluar resultados.

Del mismo modo, hacer lo que el plan determina, emprender acciones correctivas a medida que sea necesario, desarrollando premisas de los planes de operación, atendiendo las diferencias individuales, para que los participantes problematicen situaciones, reflexionen sobre qué aprendieron y cómo lo hicieron transfiriendo los aprendizajes a otras actividades académicas.

En definitiva, amplia Miratia (2005) “El entorno virtual, integra herramientas en la web con dispositivos didácticos de contenidos coherentes, flexibles, para la reflexión sobre lo que se está aprendiendo con relación a sus necesidades productivas y desarrollo de competencias que pueda pensar, en la manera como se orienta, guía a los participantes a tomar mejores decisiones, en distintos propósitos”.

En pocas palabras, el sistema de tutoría en la didáctica tiene el principio constructivista del conocimiento, la atención en los conceptos básicos, los análisis, usos y los procedimientos, la solución de problemas, en la estructura asociativa desarrollando la capacidad de incorporar diversos medios para el procesamiento de la información.

Por tanto, el conocimiento se construye a medida que el participante adulto va aplicando y relacionando conocimientos previos de sus experiencias con

la calidad de la enseñanza virtual que incorpora problemas de la realidad para fomentar la colaboración y control de su auto aprendizaje.

Una vez, que se incorpora las estrategias de enseñanza desde la planificación de la didáctica, dentro del sistema de tutoría, a saber, el docente-tutor es el encargado de la gestión de los recursos e-Learning, del mantenimiento del entorno y gestión de los cursos con implementación de estrategias de contenido para proveer de información a los participantes hacia la toma de decisiones.

En lo relativo a, otra estrategia de enseñanza desde la planificación docente es el modelamiento, en ese caso, permite el aprendizaje guiado.

En este aspecto, amplia Batista (2000) “La tutoría desarrollada con herramientas virtuales, permite el registro de acciones para lograr diferentes finalidades, elevar la efectividad, asegurando altos niveles de la producción”.

Ahora que, la estrategia de enseñanza, medida con herramientas on-line, garantiza al sistema de tutoría se establece bajo objetivos debidamente definidos como son: el control, el costeo y la toma de decisiones en material programable multimedial, el participante aprender de las interacciones, a encontrar la variante que él necesita en sus prácticas académicas, mediada con tutores electrónicos.

De modo que, esto facilita la interacción en el proceso enseñanza aprendizaje, la regulación en situaciones colaborativas, competitivas, transformación y construcción de conocimiento en forma personalizada, durante la comprensión de datos para el almacenamiento de la información.

### **Planificación Didáctica del acto docente:**

Bajo este contexto, e-Learning la planificación intencionada por el docente tiene el propósito de que el participante logre la construcción del autoaprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Asimismo, una estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida.

En consecuencia, su aplicación en la práctica diaria requiere de la coherencia con la lógica entre conceptos, procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente, esto implica:

Por tanto, una planificación del proceso de enseñanza aprendizaje, una gama de decisiones que el docente debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Se hace necesario resaltar, que los objetivos de cualquier estrategia pueden consistir en como se selecciona, adquiere, organiza o integra el nuevo conocimiento o, incluso, la modificación del estado afectivo o motivacional del participante, para que este aprenda con mayor eficacia los contenidos que se le presentan.

De ahí, la importancia de planificar y valorar la gama de decisiones que el docente debe tomar de manera consciente, reflexiva, en relación con las estrategias de enseñanza que deben estar redactadas en coherencia con las estrategias de aprendizaje, las técnicas y actividades a utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

En este contexto, la planificación de las estrategias de enseñanza-aprendizaje se lleva a cabo por medio del instrumento llamado planificación. Un curso bien diseñado no solo promueve de manera exitosa los objetivos de aprendizaje sino también, el desarrollo de la autorregulación, la autoevaluación y la autonomía del participante, en consecuencia, estas habilidades las puede transferir a su vida personal y profesional.

A saber, la importancia de los componentes afectivo-motivacionales es un componente necesario de la conducta estratégica y un requisito previo para utilizar estrategias. Todo esto, indica que los participantes suelen disponer de una serie de estrategias para mejorar el autoaprendizaje, aunque la puesta en marcha de éstas depende, de las metas, referidas tanto, al tipo de metas académicas, como las metas de aprendizaje, metas de rendimiento como a los propósitos e intenciones que guían su conducta ante una tarea de aprendizaje en particular.

De este modo, es necesario disponer de estrategias de aprendizaje adecuadas, también, saber cómo, cuándo y porqué utilizarlas, controlar su mayor o menor eficacia, así como modificarlas en función de las demandas de la tarea.

Por tanto, el conocimiento estratégico requiere saber qué estrategias son necesarias para realizar una tarea, saber cómo y cuándo utilizarlas; pero, además, es preciso que los estudiantes tengan una disposición favorable y estén motivados, tanto para ponerlas en marcha como para regular, controlar

y reflexionar sobre las diferentes decisiones que deben tomar en el momento de enfrentarse a la resolución de esa tarea.

### Bibliografía

Ainscow, M., (1993), *Special needs in the classroom. A teacher education guide*. Paris: UNESCO.

Ávila, P. (1997) *Estudio independiente*. Ed. ILCE. México

Albelda (2005). *Desarrollo de competencias mediante e- Learning Revista de Medios y Educación*, n.º 26, pp. 79-88.

Alonso, C. (1997) *Estilos de aprendizaje*. Ed. Mensajero Madrid.

Batista. (2000). *Estrategia e-learning en el Perú: un estado de arte*

Bartolomé J.(2000) *El liderazgo en la Administración E-learning de la Educación Superior*. Ed. Norma

Bertoni, A. (1986) *El diagnóstico educativo*. Ed. Secretaría municipal ciudad Buenos Aires. Argentina.

Biggs, (2005) *Planificar desde competencias para promover el aprendizaje*. Ed. ICE. Bilbao.

Brennan, W., (1988) *El currículo para niños con necesidades especiales*. España: Siglo XXI.

Bruner, J., (1990) *Acción, pensamiento y lenguaje* Madrid: Alianza.

Bleger, J. (1988) *Grupos operativos en la enseñanza* Ed. Nueva visión. Argentina.

Cabero, J. (1992) *Análisis de los medios de enseñanza*. Ed. Alfar. Sevilla.

- Coll, C. (1990) Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento. Ed. Paidós. Ecuador.
- Delgado L (2007). Análisis de estrategias. Madrid: Akal. 2ª. Edición
- Díaz Barriga, F. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. Revista electrónica de Investigación Educativa
- Dorado, C (1996): Aprender a Aprender: Estrategias y Técnicas. Universidad Autónoma de Barcelona
- Diccionario de la Real Academia Española (DRAE). 2001 22ª ed
- González, J., (1995) Estrategias metacognitivas. Aprender a aprender y aprender a pensar. Ed. Síntesis. Madrid.
- Hernández, S. (2008) El modelo constructivista con las nuevas tecnologías Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento
- Jeremy, A. (2001) Las TICS en Educación Superior. Revista Ciencias de la Educación. Vol. 19, No. 34. Valencia
- Llorente (2010) “Planificación didáctica- Software de planilla. Centros de Estudios Financieros. Madrid.
- Miratia (2005) Estrategias Contable en línea Ed. EDUTEC. Tarbagona.
- Moore J (1996). Estrategias de aprendizaje. México: Fondo de Cultura.
- Nanclares (2005) Herramientas para la creación Revista Electrónica Principios Didácticos. Ed. Macchi.
- Nisbet, J. y Shucksmith, J. (1991). Estrategias de aprendizaje. Ed. Santillana. Madrid.
- Pozo, J.I. (1989). Teorías cognitivas del aprendizaje. España, Ed. Morata. España.
- Poblete V. (2000) Estados Financieros Externos Ed ABC.
- Oxford, R. (1991). Language Learning Strategies. What Every Teacher
- Ramírez, M.S. (2012). Modelos y Estrategias de enseñanza para ambientes innovadores. México: Editorial Digital Tecnológico de Monterrey.
- Reyes M.(2007) La Planificación Educativa E-learning. Ed Mc Graw Hill



- Saettler (1990). Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. 14 revista de Administración Pública No. 140, Volumen LI
- Sevillano, M. L. (2004) los medios en el curriculum. Ed. UNED. Madrid.
- Schunk (1991). Estrategias de aprendizaje, revisión teórica y conceptual. Ed. Santillana. Madrid.
- Trujillo (2000) Estrategias de enseñanza, principios y procedimientos. Ed. Universidad Estatal a Distancia San José Costa Rica.
- Vallejo (2010). “La Educación a Distancia en la Educación Superior en México”, en Revista Iberoamericana de Educación, N° 45.
- Vivas (1999): Estudio Descriptivo Exploratorio del Quehacer Fonoaudiológico en Evaluación- diagnóstico de la Lectura en Santa Fe de Bogotá.
- Wenden, A. y Rubin, J. (1987). Learner Strategies in Language Learning. Nueva Jersey: Prentice Hall.
- <https://www.um.es/docencia/barzana/>
- [/Master-Informatica-en-FP-12-13-2.pdf](#)
- <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA2.pdf>
- <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8350/tesis%20definitiva.docx%20123.CD1.pdf;sequence=1>
- <https://www.redalyc.org/html/3314/331439257012/>
- <https://web.cerpa.edu.pa/oferta/1015/modalidades-educativas-e-learning>
- [http://www.fepade.org.sv/cra/Arteaga/Ambientes\\_d\\_aprendizaje.pdf](http://www.fepade.org.sv/cra/Arteaga/Ambientes_d_aprendizaje.pdf).
- [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/Numero\\_16](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/Numero_16)
- <https://www.aula1.com/entorno-virtual-aprendizaje-eva/>
- <https://www.uv.es/bellohc/pdf/pwtic2>
- [http://www.uv.es/RELIEVE/v15n2/RELIEVEv15n2\\_2.ht](http://www.uv.es/RELIEVE/v15n2/RELIEVEv15n2_2.ht)